

35

KILLER INSTINCT

FINALES
MORTAL KOMBAT II

ARCADIAS
STREET FIGHTER ZERO
NIGHT WARRIORS

INFORMACION SUPERNESESARIA
- JUDGE DREDD
- SWAT KATS
- MEGA MAN VII
- JUSTICE LEAGUE TASK FORCE
- THE BRAINIES

¡FOTOS!
NU64
¡INFORMACION!

GAME VISTAZO A:
- MARIO'S PICROSS
- KIRBY'S DREAM LAND 2

PRECIO DE VENTA
Argentina $ 3.00

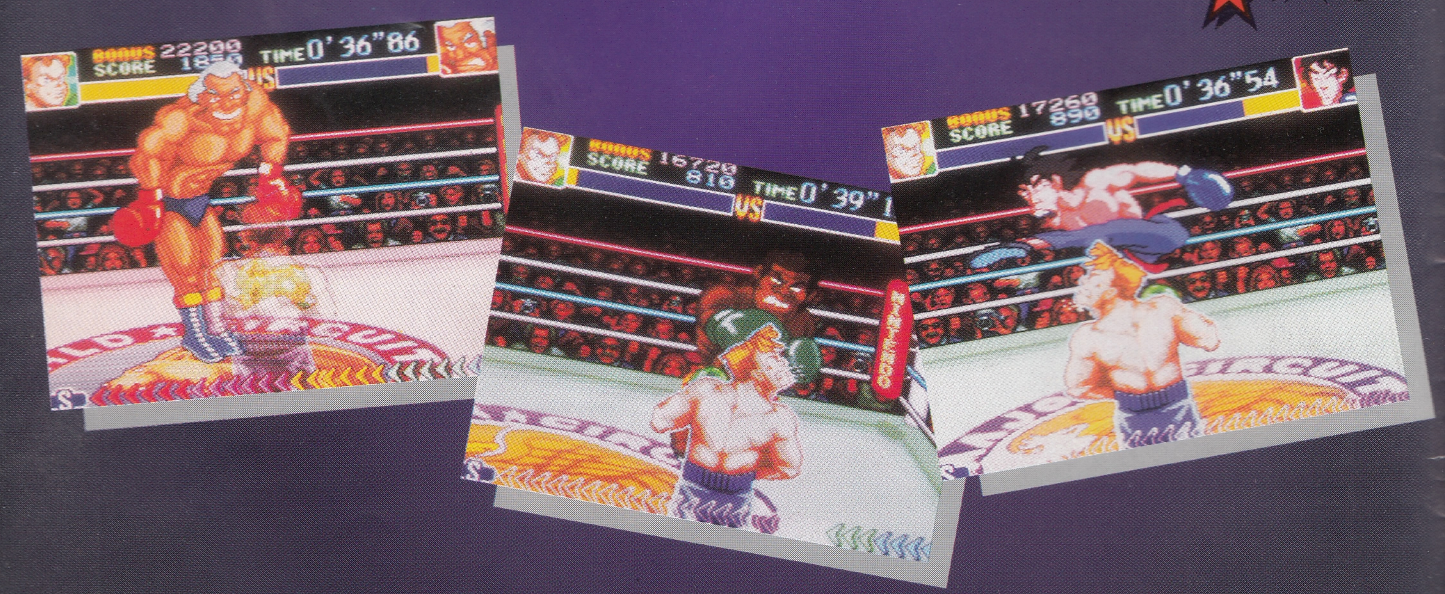
Only For
Nintendo

VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER PUNCH-OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

CON JUGABILIDAD



Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606







Entramos ya a la segunda mitad de este año, tiempo en el que muchas sorpresas muy esperadas haran su arribo para sorprenderte y marcar nuevos rumbos en el maravilloso mundo del video-juego.
Nintendo gracias a sus nuevas políticas, avanza a pasos agigantados, desarrollando y apoyando nuevas tecnologías.
Comienza a imaginarte lo que sucederá en un futuro muy cercano, todo lo que siempre has soñado frente a tu consola, será realidad.
Por el momento, dejemos que el tiempo siga su rumbo, Revista Club Nintendo, te mantendrá al tanto.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA LUIS PALOMBINI - TOMAS NIÑO-KEHOE - JAVIER CONTRERAS - GUIDO GORINI - JUAN JOSE GAYO - DIEGO SEHIMPF - DIEGO RUIZ - RICARDO NOGUEROL - GUSTAVO MELLADO - GUSTAVO A. RAPELA - DIEGO ARIEL NAVARRO - JULIAN CANEVA - CARLOS CALLAHUANCA - JUAN MARCOS COBO - JAVIER ENESEFOR - SILVINA RODRIGUEZ - LEOPOLDO GUZMAN - ARIEL OSVALDO ROMERO - SANTIAGO VIVARES - CARLOS A. DE LA CRUZ - CARLOS GABRIEL SAVIO - MARIO LO CORIA - PABLO FACUNDO CALVET - CARLOS MARTIN SELIGMANN - GONZALO GOMEZ - DIEGO BASUALTO - CARLOS AGUSTIN TEMPERA - JUAN PABLO KAVANAGH - MARIO A. CUETO - MARIA DEL VALLE FLAQUE.

CHILE CRISTIAN MONTENEGRO - BENJAMIN WAÏNER - CHRISTOPHER HEPP - MATIAS DE LA CUADRA - JAVIER MONTENEGRO - RAFAEL VARELA - GONZALO ASTORGA - GERMAN GANA - VICTOR LUCERO - EMILIO CONTRERAS BRAVO - CLAUDIO REYES COFRE - WALTER GARCIA LABRAÑA - EDUARDO PETERMANN - JORGE ANTONIO NAVARRTE AGÜERO - ALFREDO CASANOVA - JOSE MANUEL DONOSO - SEBASTIAN PALMA - BENITO ANDRES GARCIA - RICARDO ARAYA - OLIVER CARRASCO.

PERU CARLOS EDUARDO ATOCHE INTILI.

URUGUAY GASTON RIOS MORALES - SERGIO GARRIDO - FEDERICO DE SIMONE.



DR. MARIO 3

TIPS:

"KILLER INSTINCT" 8

FINALES:

MORTAL KOMBAT II 25

ESPECIAL "E3" 33

ARCADIAS:

STREET FIGHTER ZERO 43

NIGHT WARRIORS 47

"NINTENDO ULTRA 64" 53

NINTENDO RESPONDE 62

SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA:

SWAT KATS 14

MEGA MAN VII 21

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE 29

JUDGE DREDD 51

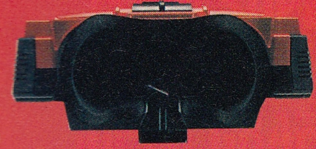
THE BRAINIES 55

GAME BOY

GAME VISTAZO A:

MARIO'S PICROSS 6

KIRBY'S DREAM LAND 2 18





REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/7 Nº 35
JULIO 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

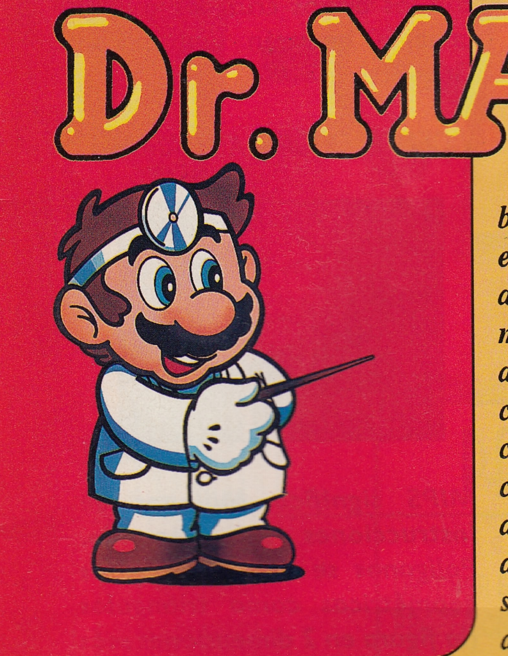
Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S. A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S.A., en Julio de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO™



Hola Dr. Mario quisiera que me respondan esto por favor:
a) ¿Pueden publicar una foto del NU64 (sólo si existe esa foto)?. Hace bastante tiempo que yo y mis amigos esperamos una fotografía de la consola.
b) ¿Existe un aparato que pueda hacer compatibles cartuchos de Super NES con la P.C.?
Bueno, espero que la revista siga así, que aumenten las novedades y que no den tantos trucos, ya que queremos descubrir algo.

TOTI

Primero que nada te decimos que estamos muy alegres de recibir cada vez más cartas de videojugadoras como tú. Muchas gracias por todo el ánimo que nos das y continúa escribiéndonos. Ahora, con respecto a tus consultas:
a) ¡Por supuesto que sí!, te decimos que revises muy bien este número de la revista, ya que te encontrarás con una grata sorpresa. Ojalá que el tiempo pase rápido y lleguemos pronto a 1996. Estamos seguros que tu también pensarás lo mismo.
b) No, no existe ningún adaptador de este tipo. Ahora, con respecto a adaptadores "truchos", hace varios meses nos llegó el rumor de que había algo que supuestamente haría compatibles algunos juegos de P.C. con el Super NES, además de no creerlo, pensamos que este sería un adaptador de pésima calidad que arruinaría los juegos de P.C. estos son rumores que a veces circulan por allí con el único fin de engañar a los videojugadores. Finalmente te decimos que los trucos que publicamos, no deben desanimarte es la busqueda de nuevos tips. Recuerda que cada truco que editamos, ha sido descubierto por alguien, que quizás, alguna vez, seas tú.

Estoy esperando ansiosamente los nuevos sistemas de Nintendo. Supe que retrasaron la salida del NU64 y me costará darme ánimo de esperar aún más. Les pido que publiquen más información de ésta consola y del Virtual Boy, del cual no han hablado mucho. Díganme ¿cómo van a mostrar fotos de juego de Virtual Boy si este no se puede conectar a la T.V.? Espero que me respondan.

ARIEL FLORES

Club Nintendo está siempre con las pilas puestas para entregarte toda la información que necesitas de estos dos sistemas que revolucionan el campo de los video juegos. En esta edición, encontrarás información del Virtual Boy, y sobre las fotos, te respondemos que estamos viendo como resolver este problema. Necesitamos un adaptador especialmente diseñado por Nintendo, el cual, debido a su alto precio, no estará disponible en el mercado. Claro que en las fotos no se apreciará el efecto 3D.

¿Existe de Midway un Mortal Kombat II para Famicom o es pirata? Además quisiera que me dijeran que hacen los X-Hunter en Mega Man X2 con las partes de Zero.

FELIPE DONOSO REYES

No existe ninguna versión original de Mortal Kombat II para Famicom y, por lo tanto, NES (además recuerda que el encargado de los sistemas caseros es Acclaim). Si viste el Mortal Kombat II en NES, es más que seguro que es trucho y de mala calidad. Los X-Hunter, tal como dijimos en el Nº 33, tienen en su poder las partes de la armadura de Zero. Cada vez que destruyas a uno obtendrás una pieza para armar a Zero.

Hola amigos de Club Nintendo, yo soy otro perteneciente a esa "gran minoría" fanáticos de los juegos RPG, aún estoy maravillado con el Final Fantasy III y quiero preguntarles que juegos nuevos saldrán

DAVID ADAGA M.

¡Uf!, la lista de los RPG anunciados no es muy corta que digamos. La mayoría son para el Super Famicom, esperamos que por lo menos los mejores lleguen a Super NES, te recomendamos que le pongas mucho ojo a "Earth Bound" un RPG de 24 megas de Nintendo, promete ser todo un éxito. Por el lado de Square, atento al esperado Secret of Evermore (que estaría saliendo en octubre) y Chrno Trigger, estilo "Secret of Mana" que fue programado por verdaderos artistas, aparecerá en agosto.

¿Saldrán otros juegos-continuación de Ninja Gaiden en Super Nintendo? Podría salir un cartucho para Super NES con la trilogía del NES, tal como lo hizo Nintendo con los Marios. Además, quiero preguntarles, de dónde viene el nombre de Arcadia.

OSCAR CHAVEZ

◆

Hablamos con la gente de Tecmo sobre una secuela de Ninja Gaiden para Super NES, y resulta que se decidieron a trasladar las 3 versiones existentes para NES. Por este hecho, estamos sospechando que existe una forma de convertir los mismos programas del NES al Super NES, ahorrándose tiempo y esfuerzo, a esto se le suma otro título de la compañía Hudson, llamado Shooting Collection, del cual hicieron la traslación a Super NES de las 3 partes que componen este título, idénticas a las versiones de NES.
Arcade, en Estados Unidos es un lugar donde se concentran varias tiendas, algo así como un centro comercial, y en éstos, comenzaron a funcionar las primeras máquinas de video juegos profesionales, y que con el correr del tiempo se les llamó "Máquinas de Arcade".

◆

Acerca del juego "Revolution X" y su próxima traslación al Super NES, ¿Tendrá todos los detalles que hacen que el de Arcadia sea tan estupendo?, detalles como las perspectivas, las imágenes digitalizadas, las secuencias de video, voces y sobre todo la música, que parece que estuvieras escuchando el CD original de uno de los mejores grupos de hard rock, Aerosmith.

KILLER

Acclaim nos comentó que estaba trabajando en una versión para Super NES de este título, luego te contaremos que ha sucedido con esto.

◆

Quisiera que me informaran sobre unos lentes de Realidad Virtual que se conectan al Super NES. Yo los vi en una tienda. Ustedes nunca han hablado de ellos. Se despide su verdadero lector #1

JORGE CARO

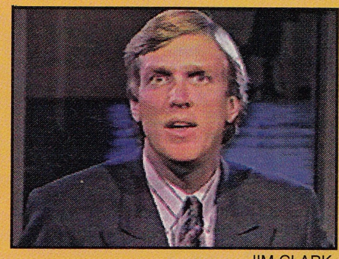
Existen unos lentes de StuntMaster, es un accesório bueno para juegos de acción y carreras, pero no muy recomendable para juegos RPG. Este artículo, es bastante difícil de encontrar por estos lados. Seguramente la tienda en la que los viste, hace importación directa y vende todo tipo de accesórios sin el sello de garantía Nintendo.



◆

En un programa de T.V. por cable vimos una entrevista con Jim Clark de Silicon Graphics y queremos hacer las siguientes preguntas:¿Qué significa MIPS y Polygons per Second y cómo ayudan al videojuego? ¿Qué pasará con la competencia? ¿Se quedará con los brazos cruzados o ellos también entrarán con Silicon Graphics?

VICENTE, OSCAR, ALEJANDRO



JIM CLARK

MIPS significa Millones de Instrucciones por Segundo. Polígonos se refiere a figuras geométricas como triángulos (la figura en 2 dimensiones más sencilla), cuadrados, rombos, etc. que sirven para "armar" figuras más grandes y complejas. Entre más instrucciones y polígonos por segundo pueda generar, será más fluida la animación y el juego y los personajes serán más definidos. Algunos competidores de Nintendo han seguido sus pasos utilizando la computadora Silicon Graphics pero Nintendo ha creado sus propias herramientas para facilitar mejor programación .

◆

¿Qué otros títulos se están realizando en estos momentos para Super NES, con la tecnología Silicon Graphics, como Donkey Kong Country y Uniracers?.

ORLANDO GARCIA

Killer Instinct, Donkey Kong Country 2 y Lobo que arriban este año. Además en Secret of Evermore se utiliza en algunas ocasiones. Después vendrá Golden Eye y alguna que otra sorpresa más.

ESPECIAL

TRUCOS INÉDITOS

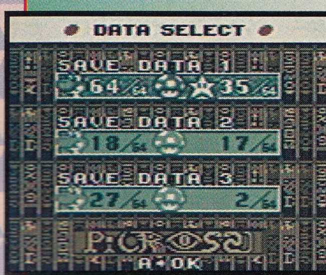
JUEGO...	PARA...	TRUCO...
ACT RAISER (SUPER NES)	OBTENER EL MODO PROFESIONAL...	Cuando finalices el juego, presiona **SELECT.**
BLAZING SKIES (SUPER NES)	OBTENER UN RADAR QUE CAPTA CUALQUIER ENEMIGO...	En la pantalla de títulos, presiona: **L** y **R,** ahora presiona **ARRIBA** y **START .**
DESERT STRIKE (SUPER NES)	LLEGAR AL NIVEL 5 SIN COMPLICACIONES...	Ingresa el siguiente password: **W 4 W S P 3 7**
FINAL FIGHT (SUPER NES)	OBTENER DIAMANTES EN LOS BARRILES...	Ponte al lado del barril, pero de espalda hacia él. Presiona **Y** e inmediatamente gira hacia el barril.
MORTAL KOMBAT II (GAME BOY)	VER A SHAO KHAN TRANSFORMARSE EN JADE...	Pégale una patada fuerte e inmediátamente ejecuta el **BACK BREAKER.**
NINJA WARRIORS (SUPER NES)	SELECCIONAR EL ESCENARIO...	Mantén presionado **X** e **Y** en la pantalla de títulos. Luego presiona: **A, A, A, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.**
PILOTWINGS (SUPER NES)	COMENZAR EN EL AREA 8...	Ingresa passwords: **7 6 Ø 3 5 7**
SUPER TURRICAN (SUPER NES)	OBTENER EL SOUND TEST...	En opciones, coloca el cursor en **EXIT.** Ahora presiona y mantén: **L, R, X, A.** Luego aprieta **START.**

GAME VISTAZO A:



Si a ti te gustan los títulos de destreza, de acción, de deportes, de pelea, de aventura o RPG, déjanos decirte que este título no se parece a ninguno de ellos, pero ¡Espera! De todos modos lee lo que sigue pues este cartucho que tiene una clasificación única te puede llegar a ser interesante.

Para iniciar es un cartucho que tiene batería, y

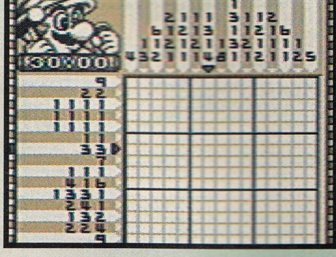


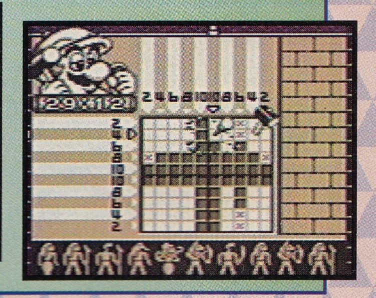
puedes interrumpir tu juego en cualquier momento, apagar el sistema (Game Boy o Super Game Boy) e iniciarlo exactamente desde donde lo dejaste.

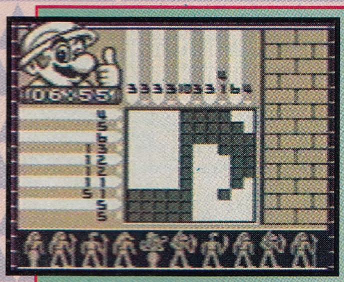
Tienes 2 juegos a elegir dentro de cada uno de los 3 archivos.
El primero de ellos es el Easy Picross (Nivel fácil) que cuenta con 64 problemas a resolver (8 de



5 cuadros, 40 de 10 cuadros y 16 de 15 cuadros) y el Picross Kinoko (Nivel difícil) con 64 problemas de 15 cuadros cada uno. Además al principio tienes la opción de ver un ilustrativo modo que te enseña a jugar (How to play).





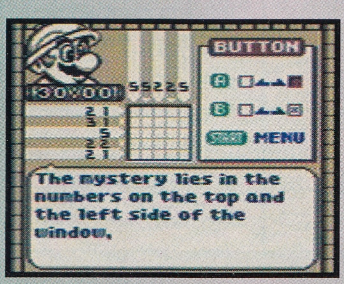


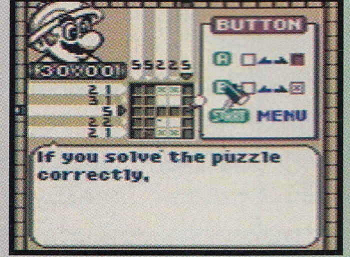
El chiste del juego es deducir antes de 30 minutos un problema que consiste en una figura que se encuentra dentro de la cuadrícula analizando los números que aparecen a la izquierda y arriba de ella.

Al terminar el Picross nivel difícil, sale una nueva opción Star aún más difícil.

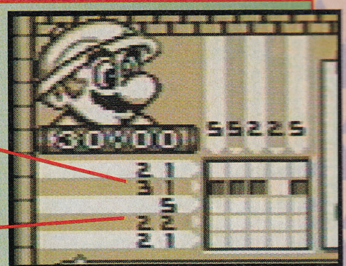
Veamos este ejemplo para aclarar este rollo:

Los números que te dan arriba y a la izquierda te indican los cuadros que debes marcar vertical y horizontalmente con negro usando el botón A para descubrir la figura escondida.



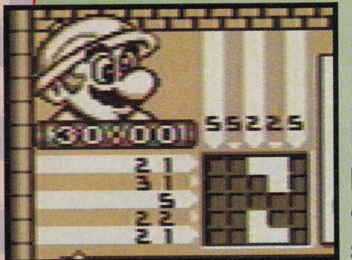


En este caso está fácil: son 5 cuadros los que debes marcar (o sea todos).



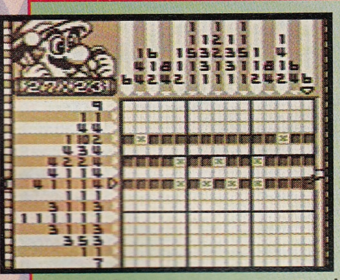
Aquí te dice que debes marcar 3 cuadros consecutivos y 1 independiente, separados por al menos un espacio (también es fácil deducirlo pues son 3 cuadros negros, 1 cuadro blanco y 1 cuadro negro, lo cual te da como resultado los 5 cuadros del problema).

Aquí son 2 cuadros negros, un espacio y otros 2 cuadros negros.



En este sencillo ejemplo se trata de una letra "N". Para ayudarte puedes poner una X que marca que ahí no va negro utilizando el botón B. Si cometes un error te quitan minutos y si no terminas antes de 30, el juego acaba.

Veamos este otro ejemplo más complicado con algunos consejos para deducir más rápido y fácil figuras difíciles.

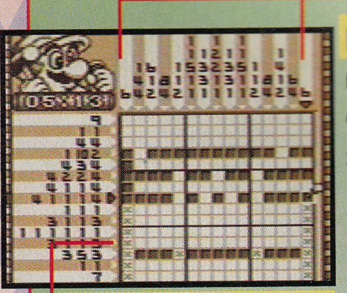


Este problema puede parecer muy complicado, sólo tienes que analizar los números. Los que te marcamos en esta foto son claves pues sumando cuadros negros y espacios te dan resultado 15, con lo cual puedes deducir ya toda la línea a lo seguro.

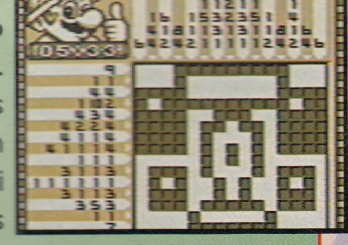
Es vital que pongas una X con el botón B pues cuando vayas a verticales, sabrás que ahí no va negro.



Kinoko significa Hongo en Japones



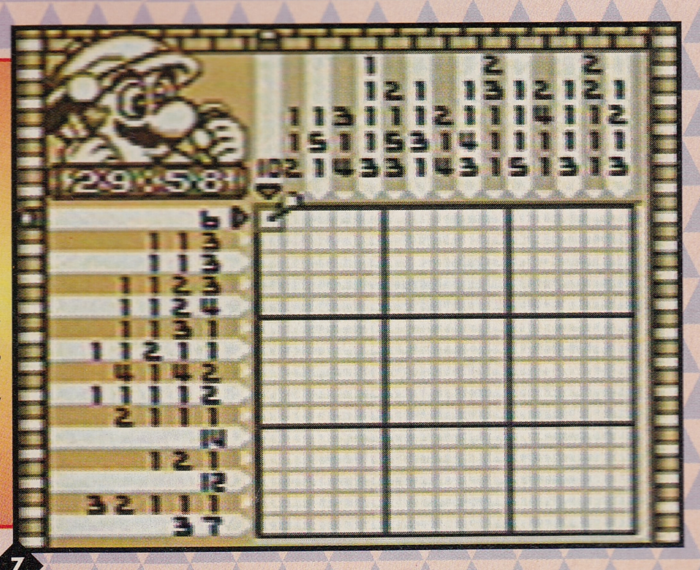
En estas líneas puedes marcar 5 de los 6 cuadros negros a lo seguro y marcar con X los que seguramente no llevan negro... eso te ayudará a marcar esta línea horizontal de 3, 5, 3 que suma 13 (con espacios).



Bueno, la figura escondida es ésta pero como ves hay que pensarle. Trata de marcar líneas completas ya sea con negro o con X y si estas líneas están a los extremos, se te facilitará más deducir otros cuadritos.

El comentario de este juego mejor dalo tú.
Si te parece interesante resolver este problema hay otros 191 problemas esperándote.

Club Nintendo es la primera revista interactiva, así es que aquí te ponemos uno de los problemas de Mario's Picross. Sabemos que será muy difícil, resuélvelo y envíanos tu resultado.





KILLER INSTINCT

Seguimos con otros tips de este curso instintivo.

[ ] Lo que está entre paréntesis es opcional.

Breaker se ejecuta mientras te conectan un combo

→ Estas flechas indican que tienes que dejar presionado el control en esta posición por un segundo aproximadamente.

REMATE

Si recuerdas en un número pasado te dimos varios ejemplos de combos; si te fijas, dividimos cada paso del combo por colores: La zona roja indica el remate y segundo remate. Ahora te damos varias formas de rematar un combo sin importar lo largo que sea, (es más con combos sencillos) y recuerda que si quieres sacar sombras como en las fotos es necesario hacer breaker previamente y en lugar de presionar el botón indicado hay que dejar de presionarlo (Ya que tuviste que mantenerlo presionado previamente).

Para ejecutar un 2° Remate hay que elevar al oponente con un primer remate. (Normalmente solo hace contacto una vez, pero si ejecutaste un Breaker previamente hace triple contacto como verás en las fotos).

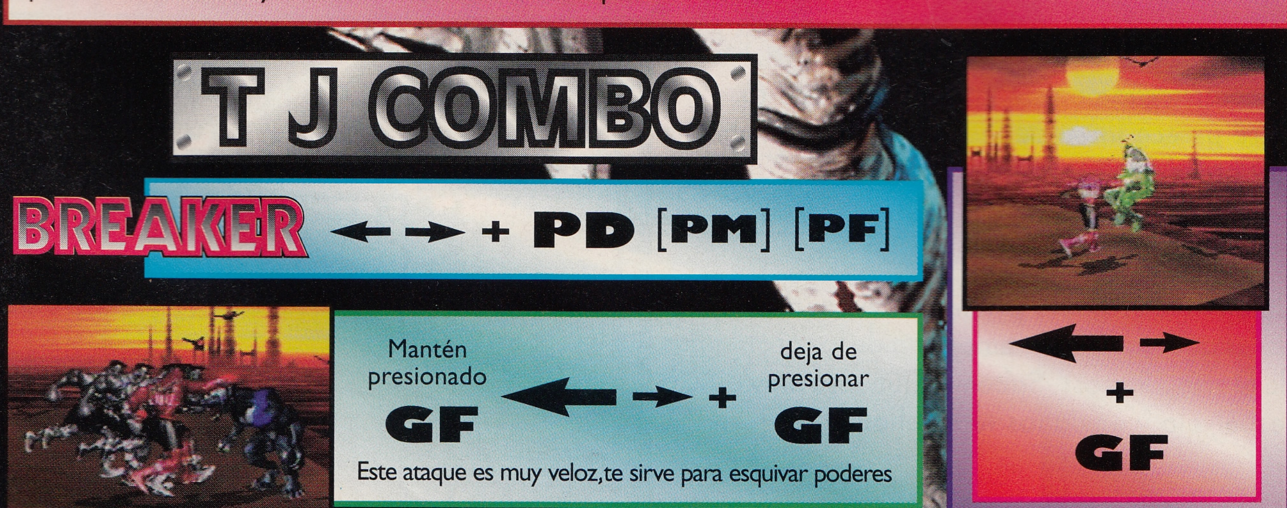
Lo que está dentro de los marcos de este color sólo se logra conectando un breaker previamente.

Sombras

Cuando ejecutas un Breaker la línea que limita tu máximo de energía, flashea constantemente indicando que ya tienes mejoras sobre algunos de tus movimientos o que puedes ejecutar poderes que no tenías. Además que puedes sacar Sombras al rematar en un combo.

PODERES EN EL AIRE

En el número pasado te dimos la técnica para hacer este tipo de jugadas, además de dos ejemplos. Ahora te damos un ejemplo con cada peleador.
Para poder ejecutar ciertos poderes en el aire tienes que conectar un golpe o patada mientras tú y el oponente estén en el aire y después marcar el poder con el botón de inferior rango, es decir que si conectas el golpe o patada con fuerte el poder lo tienes que marcar con medio, si lo conectas con medio el poder es con débil y si lo conectas con débil el poder es con fuerte.





+ GD
+ PF
+ GM
+ GF
Conectas GF
y marcas el rodillazo con + PM
+ GF
+ GD [GM] [GF]
JAGO
Mantén presionado PF
+
deja de presionar PF


Mantén presionado GF + deja de presionar GF
→ ↓ ↘ + GF
→ ↓ ↘ + GM
+ GD
+ PM
Conectas GM
y marcas la patada con + PD y mantienes presiona-do GM
+ deja de presionar GM
Mantén presionado GM + deja de presionar GM

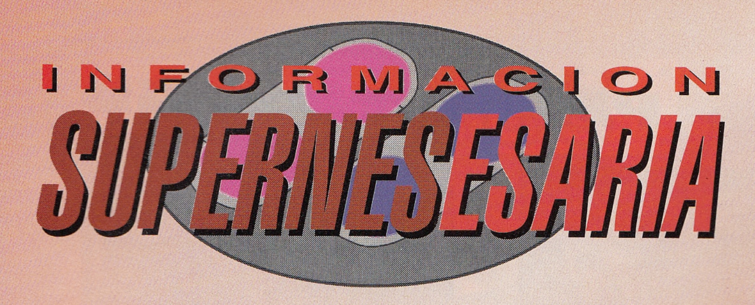


THUNDER
Al estar en el aire
Mantén presionado GF
+ deja de presionar GF
+ GD [GM] [GF]
+ PD
+ GF
+ GM
+ GF
+ PM
+ PF
y marcas el hachazo con
+ GM
conectas PF
THUNDER
ORCHID
GLACIUS

GLACIUS


← → + GD [GM] [GF]
Mantén presionado
GD
+
deja de presionar
GD
+ PF
+ GD
+ GF
+ PM
+ PF
+ PM [PF] [PD]
+ PF [PM] [PD]


conectas
GF
y marcas el rodillazo con
→← + PM
GLACIUS ORCHID
←→ + GD
Justo al hacer el primer contacto
GD
[PM] [PD]
B ORCHID
←→ + PD [PM] [PF]
+ GM
+ GD
Mantén presionado
GF
← → +
deja de presionar
GF
←→ + PD
+ GF
Esta historia continuará.





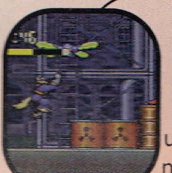
Megakat City se encuentra en peligro ya que está siendo atacada por terribles delincuentes. Afortunadamente existe un escuadrón de rescate que será capaz de salvar a Megakat City.

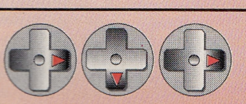
Swat Kats es un juego creado por Hudson, basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre. Aquí tienes que salvar a Megakat de los malvados personajes como Dark Kat, Doctor Viper, Madkat y los Metallikats, asumiendo el papel de T-Bone o Razor, los integrantes del escuadrón, que cuentan con habilidades felinas para combatir al mal.

MOVIMIENTOS

Y Disparar.- Dependiendo del nivel de experiencia que tengas, dispararás diferentes armas que irán siendo más poderosas.









Con este movimiento conectas un Upper que te ayudará a eliminar a tus enemigos más fácilmente.



B Saltar Si saltas hacia alguna pared podrás trepar por ella.

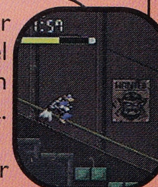


A Especial.- Si manejas a T-Bone, podrás disparar balas explosivas que te permitirán destruir paredes.

Si vas con Razor podrás volar con el cohete de propulsión que carga en su espalda.



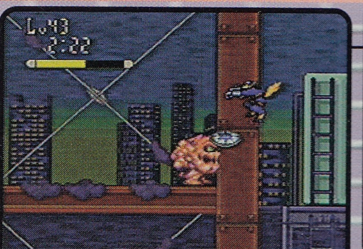
L+R: Gritar

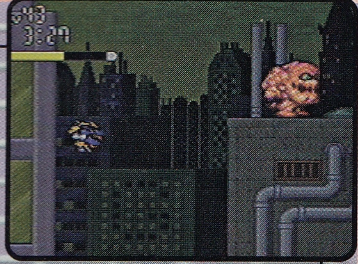


Mientras más enemigos y monedas juntes, mayor será tu nivel de energía y el poder de tus armas. Con esto vas ganando experiencia y podrás terminar este juego con mayor facilidad.

MISIONES

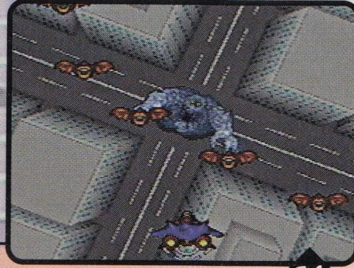
MUNDO 1 DR. VIPER

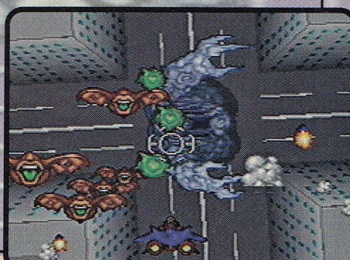




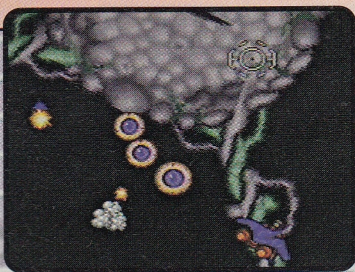
Una bacteria gigante está destruyendo Megakat City. El Mayor Masx ha pedido la ayuda de los Swat Kats, así que tendrás que acudir al llamado del deber. Aquí la acción se desarrolla en los edificios y las calles de Megakat donde bacterias gigantes creadas por el Doctor Viper están ocasionando desastres. Pero el principal problema no son estas bacterias, ya que son pequeñas comparadas con la principal y que te hará pasar momentos difíciles y para derrotarla tendrás que hacer uso del avión de los Swat Kats y poder llegar al interior de una bacteria. ¿Emocionante o asqueroso? Las dos cosas, ya que como verás la pantalla, o mejor dicho el fondo irá girando cada vez más rápido conforme vayas bajando (es recomendable que no comas antes de jugar esta parte, porque de lo contrario tendrás que hacer uso de jabón y trapero.



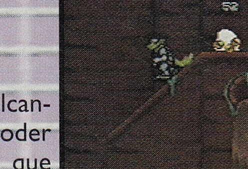


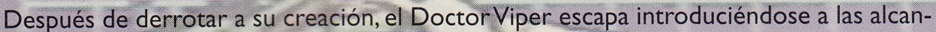






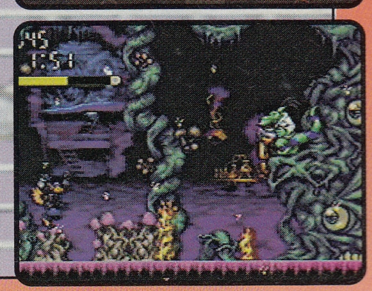
Ya adentro de la bacteria, tendrás que eliminarla disparándole al "corazón", pero aquí también tendrás ciertos problemas gastrointestinales sino sigues nuestro consejo.





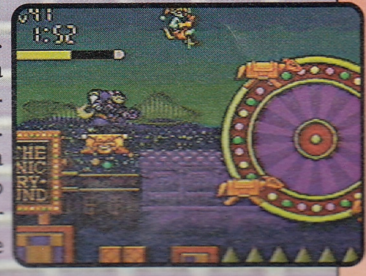
Después de derrotar a su creación, el Doctor Viper escapa introduciéndose a las alcantarillas y tendrás que seguirlo hasta su guarida para poder derrotarlo, y no creas que el camino será fácil, ya que plantas gigantes y mutaciones de insectos te atacarán impidiendo que puedas llegar a la salida. Después de sobrevivir, tendrás que vértelas con el Doctor Viper.

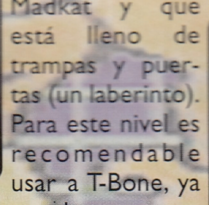


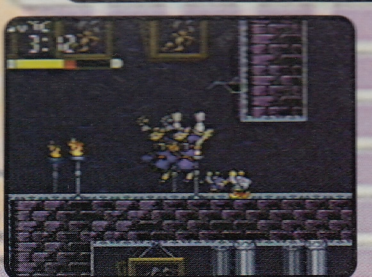


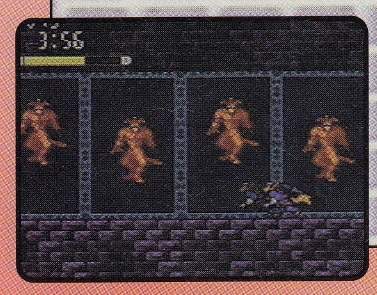
MUNDO 2 MAD KAT

Madkat está causando graves problemas en el parque de diversiones. Unos niños han sido raptados, así que tendrás que rescatarlos. Ahora tendrás que ir avanzando por todo el parque de diversiones cuidándote de los trucos y trampas que Madkat ha preparado para ti. También tendrás que hacer uso de todas las atracciones para poder llegar al cuarto de los espejos, lugar donde se esconde Madkat y que está lleno de trampas y puertas (un laberinto). Para este nivel es recomendable usar a T-Bone, ya que existen muchas paredes que estorban y que su arma puede destruir.



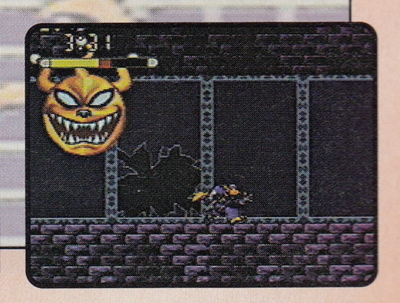


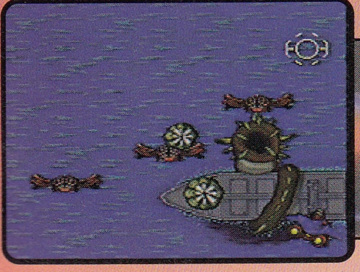




Al llegar con Madkat empezarán tus problemas, porque él hará uso de trucos sucios que sólo con tu habilidad podrás evitar.

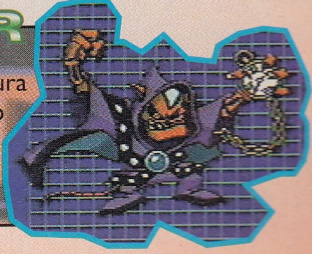


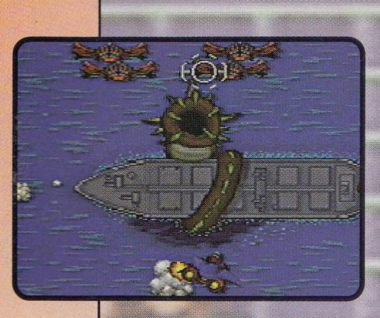
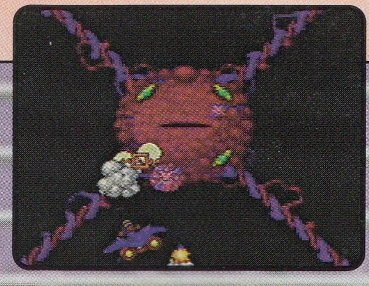
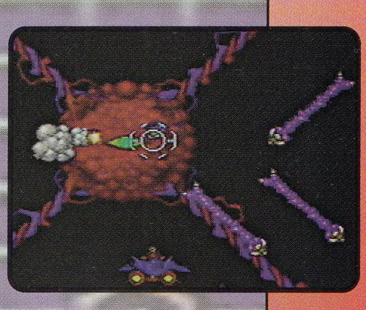




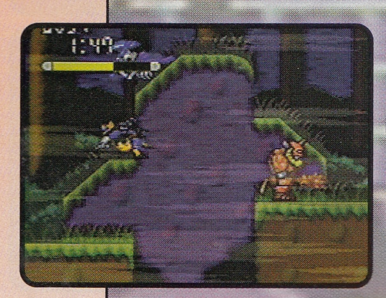
MUNDO 3 THE PAST MASTER

Un barco petrolero ha sido atacado por una gigantesca criatura marina, así que tendrás que rescatar a la tripulación. Esto suena como si tuvieras que hacer uso del avión otra vez, y claro, no podía faltar otra escena como la de la bacteria,



sólo que aquí no tendrás que preocuparte por traer el trapeador y el jabón, ya que el fondo no rotará, sino hasta que llegues al interior del monstruo donde serás atacado.




Después de haber derrotado al terrible monstruo, serás enviado al pasado en venganza por lo que hiciste, así que prepárate a afrontar los peligros que existen en el bosque encantado que tendrás que pasar para llegar a un enorme castillo lleno de sorpresas no muy agradables y que ha sido invadido por Pastmaster. Aquí encontrarás enormes tarántulas que han invadido los techos, demonios que esperan por ti para atacarte, monstruos que te arrojarán rocas al verte y otros peligros que tendrás que afrontar.

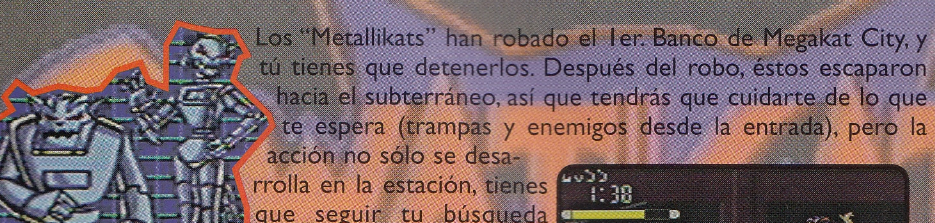




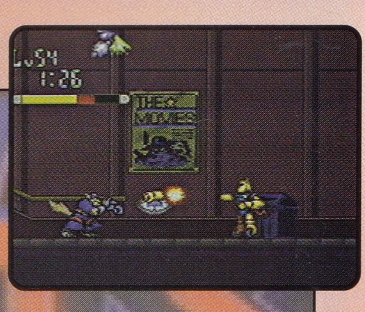
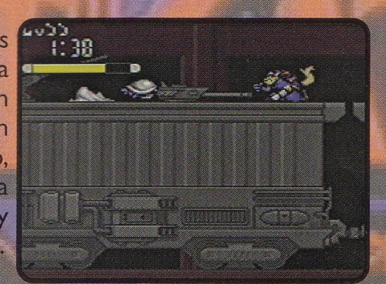
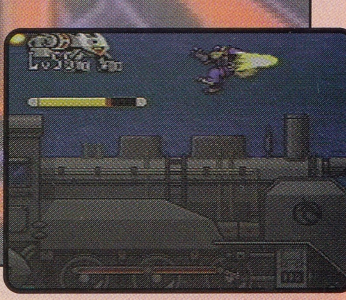

Por otro lado tendrás que avanzar por la parte exterior del castillo, donde un enorme Dragón te atacará haciendo las cosas más difíciles. Finalmente, tendrás que llegar a la torre principal para enfrentar a Pastmaster quien te recibirá amablemente en compañía de un monstruo que petrifica con sus rayos, así que ten cuidado, ya que si eres alcanzado por uno quedarás fuera de combate.

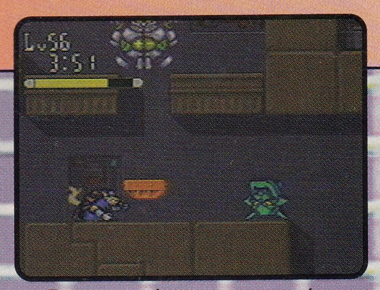




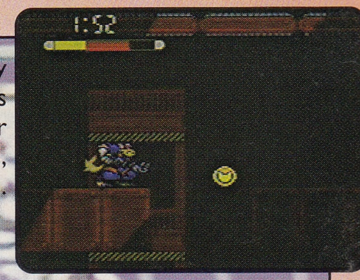


Los "Metallikats" han robado el 1er. Banco de Megakat City, y tú tienes que detenerlos. Después del robo, éstos escaparon hacia el subterráneo, así que tendrás que cuidarte de lo que te espera (trampas y enemigos desde la entrada), pero la acción no sólo se desarrolla en la estación, tienes que seguir tu búsqueda sobre el techo del tren para poder introducirte en él y derrotar a un sujeto, el cual te encontrarás en la cabina del tren, y no es muy amigable que digamos.

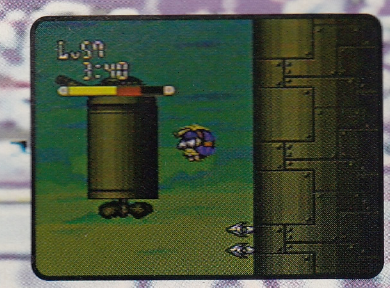






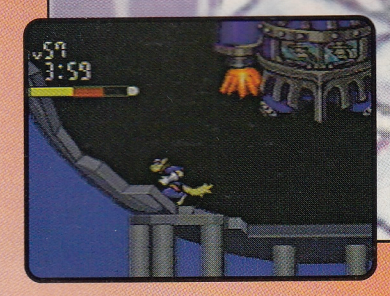
Al salir de aquí entrarás a un lugar muy obscuro donde de vez en cuando serás alumbrado, así que tendrás que proceder con cuidado. Aquí hay muchas vidas, sólo hay que buscar bien.



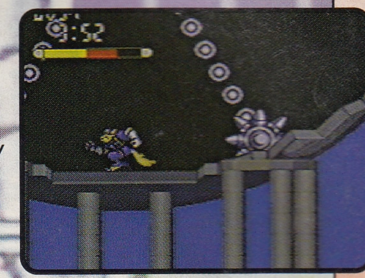
Después de esto entrarás a algo así como el cuarto de máquinas que controla a todos los trenes del subterráneo. Aquí también encontrarás enemigos que se han apoderado de las instalaciones y que harán todo para no dejar que pases.

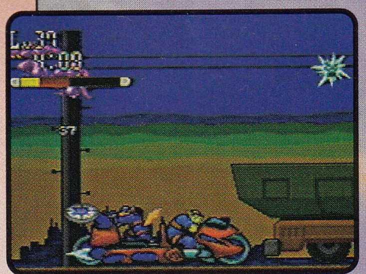


Por fin, estás afuera y a un paso de la guarida de los Metallikats, "sólo" hay que subir hasta la parte final de la torre, cosa muy fácil si no fuera por los robots que te disparan sin piedad, y por los picos que salen de la pared.

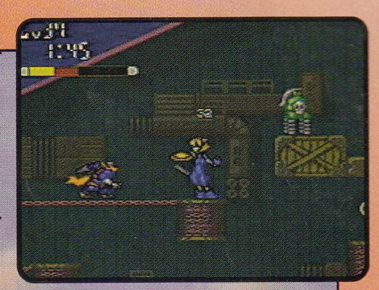


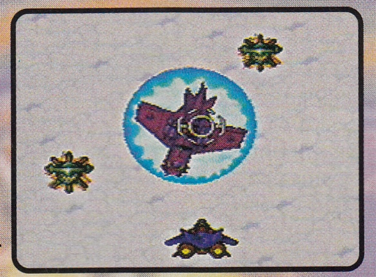
Finalmente te enfrentarás a los poderosos Metallikats y a su devastadora máquina que te hará añicos si no esquivas sus bolas de picos.



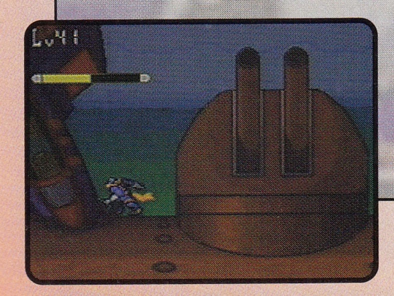


Has llegado a la fortaleza secreta de Dark Kat para poder derrotarlo de una vez por todas. Pero la cosa no es tan fácil, primero tendrás que ir siguiéndolo hasta llegar a su base. Al llegar aquí todo se vuelve muy complicado, ya que el enemigo te estaba esperando para recibirte calurosamente. Y cuando estabas a punto de alcanzarlo Dark Kat se escapa en su nave, así que tendrás que perseguirlo, con tu avión por supuesto. Aquí otra vez tenemos el efecto de rotación y si pensabas que las otras 2 escenas estaban difíciles, espera a ver esta.

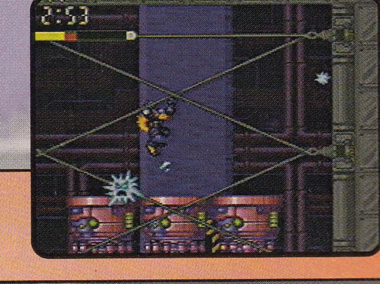








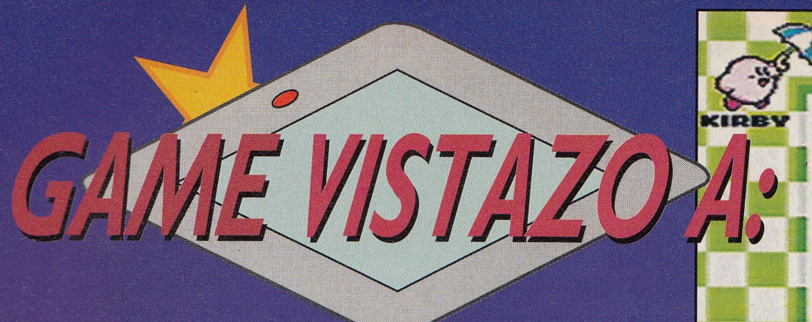
Después de un aterrizaje perfecto tendrás que introducirte en la nave para llegar al cuarto de Dark Kat y enfrentarlo.



Swat Kats es un juego entretenido y que te mareará de emoción (también por su efecto de rotación).

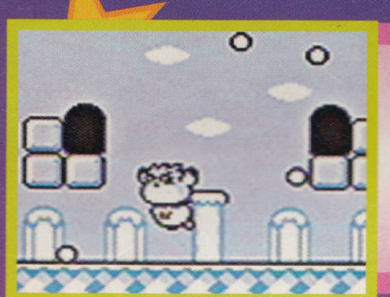


La música no está mal y tampoco las gráficas. Un juego muy recomendable para aquellos que les gusten las misiones largas.

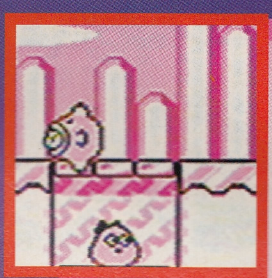




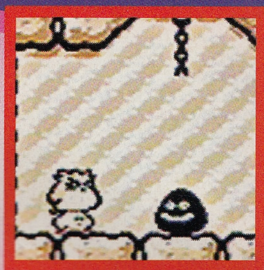
Kirby regresa de nuevo al Game Boy en la secuela de Kirby's Dream Land que por cierto es de donde adquirió fama, pero ahora ya utiliza las ventajas del Super Game Boy que lo hacen lucir estupendo en el Super NES. Además cuenta con la ayuda de tres nuevos amigos que son los que aparecen en el marco de adorno.

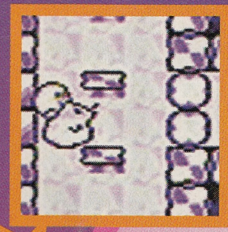


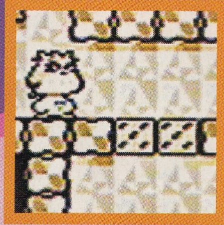
El viento es un elemento importante en varias escenas y el único que puede vencer su fuerza es el buho "Coo".

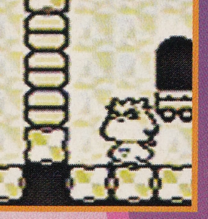


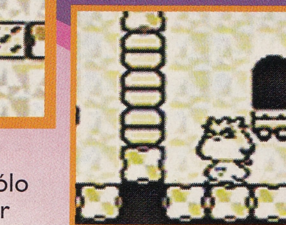
Hay lugares donde cae una bolsa con uno de tus amigos dentro, pero si ya lo tienes aparece una bolsa negra que te da energía u otra con moño que te da una vida ...mmm...¿dará algo más?



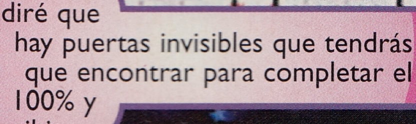




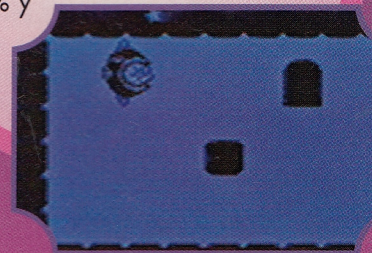




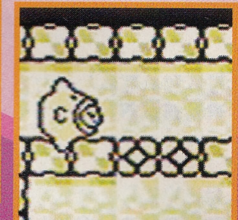
Ciertos bloques sólo los puedes destruir con alguna habilidad en especial como el fuego o hielo. Y casi seguro que encontrarás algo interesante si avanzas por el camino que está protegido por estos bloques.



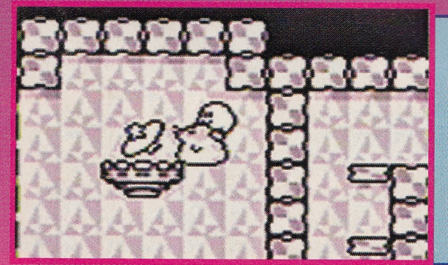
Por otra parte te diré que hay puertas invisibles que tendrás que encontrar para completar el 100% y recibir una sorpresa.







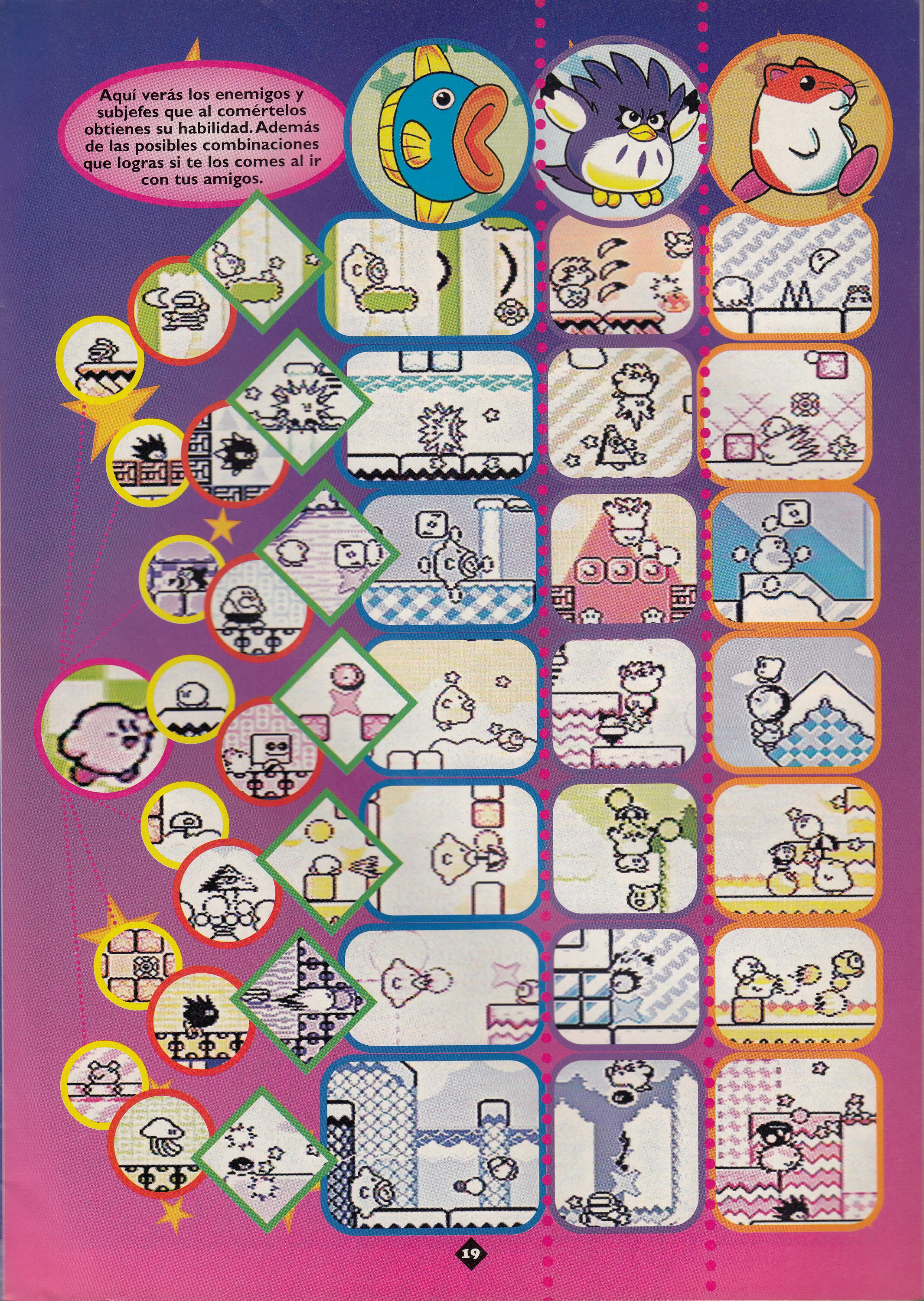




En todos los mundos hay unos de los objetos que se ven en la foto, es difícil tomarlos, pero son necesarios si quieres conocer al último jefe.

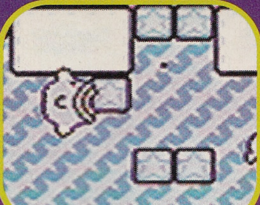
Estos dos enemigos son el mismo, lo que pasa es que el de la derecha ya notó tu presencia y no soporta a tus amigos y de un solo toque los eliminará, pero si fueras solo ni te pelarían.




Aquí verás los enemigos y subjefes que al comértelos obtienes su habilidad. Además de las posibles combinaciones que logras si te los comes al ir con tus amigos.

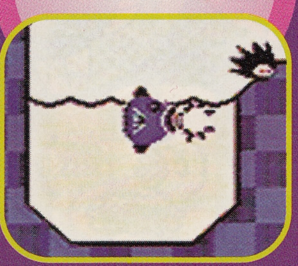


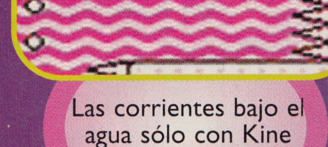
Después de eliminar un jefe y meterte de nuevo a su escena, te encontrarás con que ahora es una escena de bonus donde tienes que tomar las estrellas y esquivar los demás elementos que aparecen en la pantalla, si lo haces sin perder una sola estrella te dan una vida extra.



Kine, el pez, es el único que puede absorber cosas en el agua, algo que necesitarás para lograr el 100%.

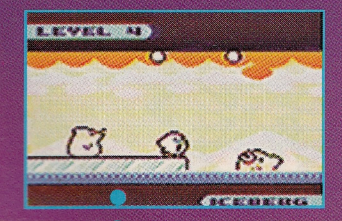
Hay escenas que están en una obscuridad parcial y sólo con Kine y el poder de Spark puedes iluminarlas.

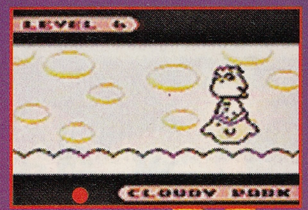




Las corrientes bajo el agua sólo con Kine podrás contrarrestarlas.

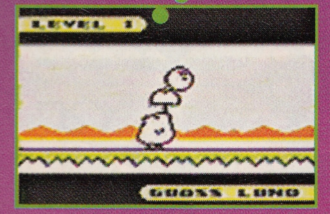


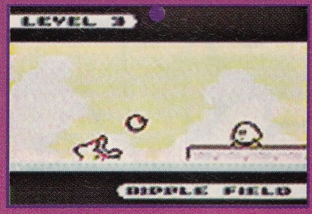


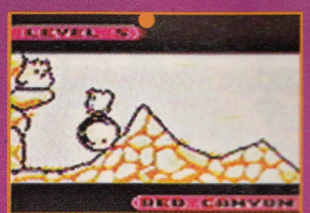


El juego cuenta con 7 niveles pero cada nivel puede tener de 3 hasta 7 escenas las cuales varían bastante de tamaño.



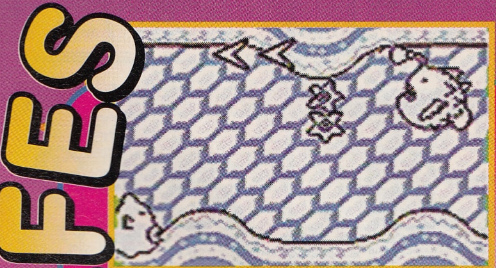


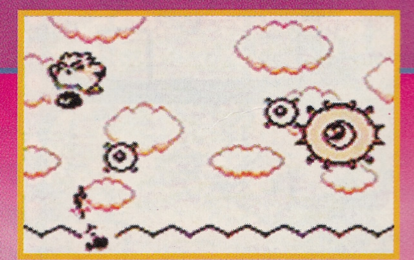


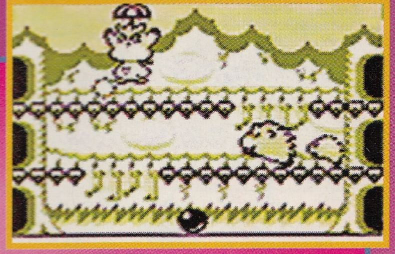




JEFES

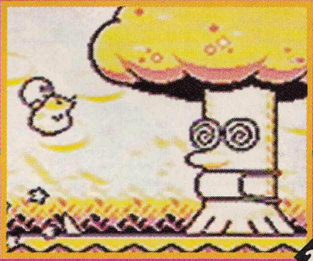


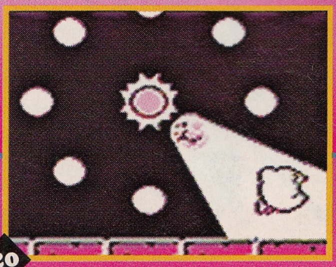


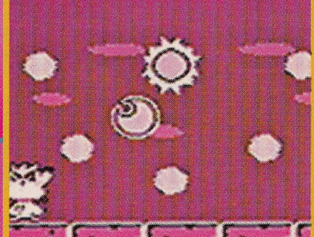


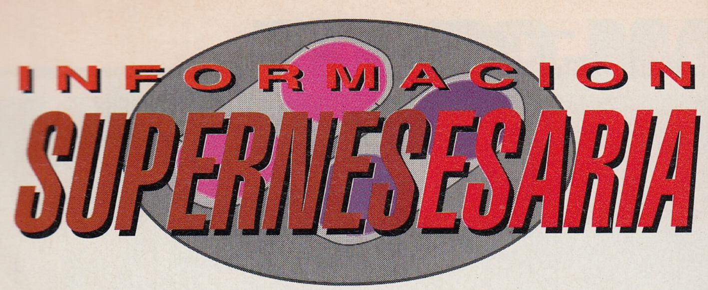
Algunos de los jefes en esta versión son nuevos y otros están tomados de la versión de NES y la primera de G.B., pero eso sí, han mejorado notablemente, ya que sus secuencias de ataque son más elaboradas









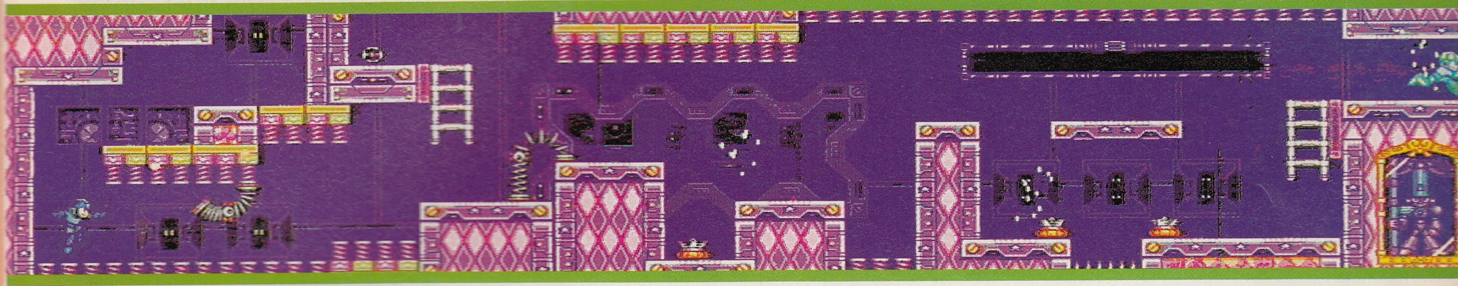


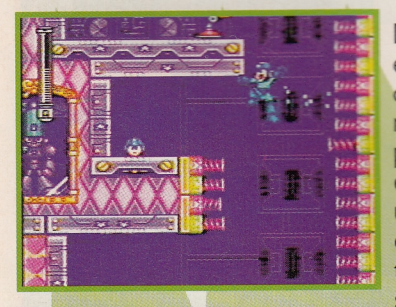


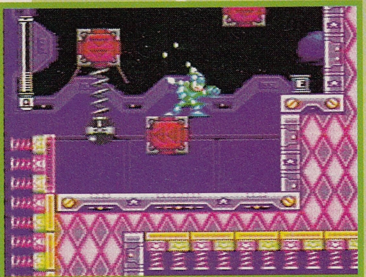


En la edición N°33, quedamos en que te daríamos una revisada a los nuevos robots que aparecen después de derrotar a los 4 primeros y tratar de capturar al Dr. Wily; estos nuevos robots son: Spring Man, Turbo Man, Shade Man y Slash Man.

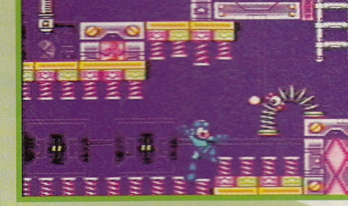
SPRING MAN STAGE







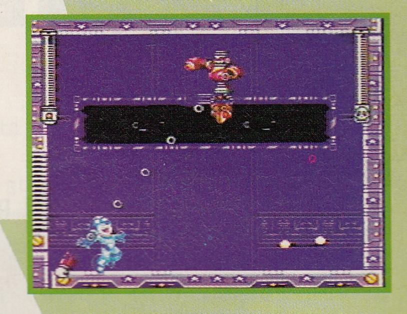
Desde que ves de qúe está hecho este enemigo te puedes imaginar qué es lo que más te vas a encontrar en esta escena: resortes; estos están por todos lados, pisos, paredes, techos y hasta algunos enemigos. El rebotar en ellos puede ser un serio problema pues hará más difícil el atacar a los enemigos (pero también te podrá servir para tomar vidas y cosas secretas). Además de todos estos resortes también habrá una parte en esta escena que seguramente te recordará a una juguetería pues está llena de detalles "tiernos" y juguetes asesinos.

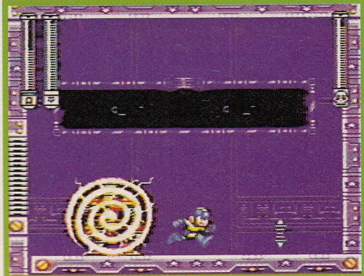


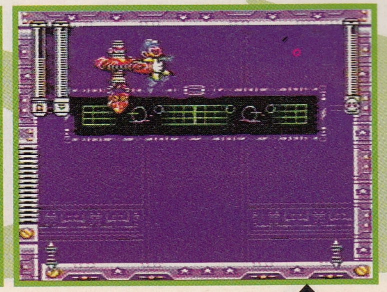
JEFE: SPRING MAN



Para empezar, tendrás que cuidarte de cuando salta y se queda flotando en el aire pues después de hacer un extraño movimiento te atacará con sus brazos extendibles; para esquivarlo sólo mantente en movimiento o bárrete.

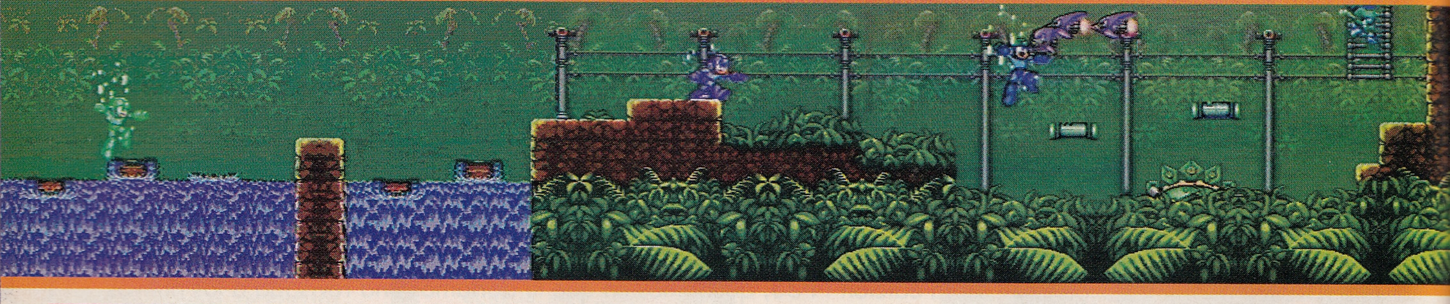


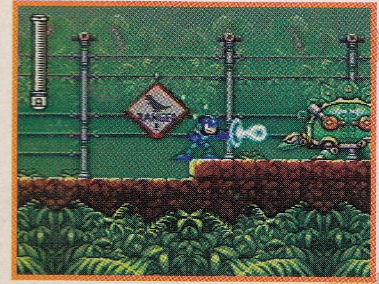


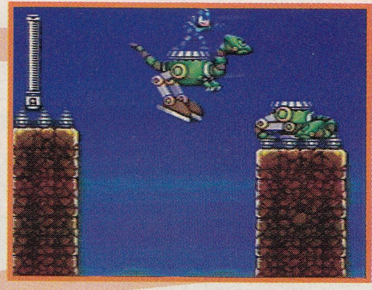


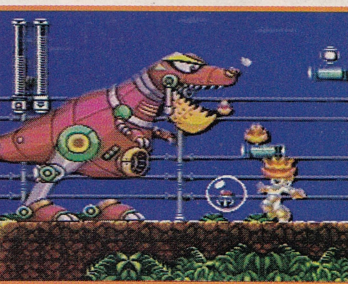
Otra cosa de la que tendrás que cuidarte mucho es de cuando se enfurece y se rodea de una extraña fuerza que te atrae a él; si dejas que te agarre pasarás un muy mal rato pues saltará y te azotará contra el techo, este es su ataque que más te resta energía.

SLASH MAN STAGE

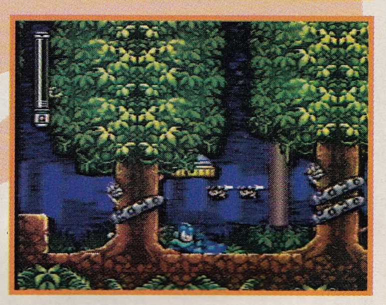






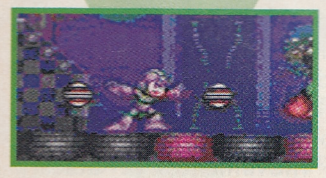


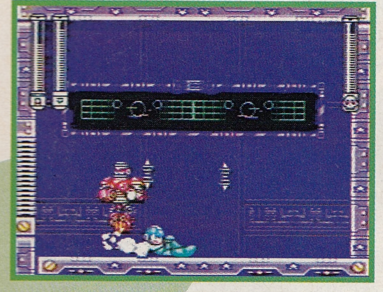
Fácilmente te podrás dar cuenta que esta escena se encuentra en el Parque Jurásico o algo así por los enemigos que te encontrarás: Robots Dinosaurios (muchos de ellos son bastante grandes y fieros) y otros te ayudarán a pasar el nivel aun a costa de su propia vida (con este grado de inteligencia uno no dudaría de que estos dinos aunque sean robots también se extinguirán). En el área del bosque procura no dispararle a los panales pues eso enfurecerá a las abejas que no dudarán por un instante en atacarte.



ARMA

El arma de Spring Man dispara un par de resortes con los que te ataca; esto es muy útil para eliminar enemigos por ambos lados.

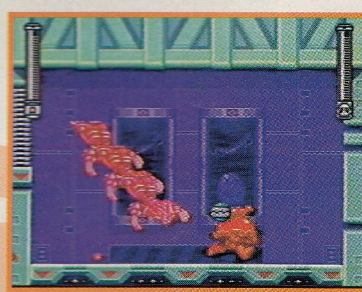




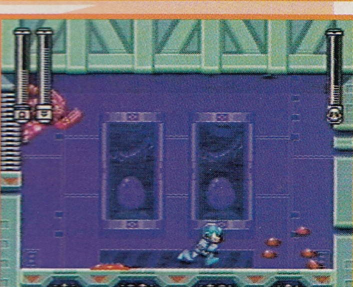
También ten cuidado cuando suelte dos pequeños resortes que rebotarán por toda la pantalla y que dañan (dispárales varias veces para destruirlos) por si eso fuera poco después de soltar los resortes, Spring Man también se pondrá a rebotar como loco pero lo podrás esquivar fácilmente barriéndote debajo de él.



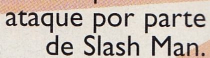
JEFE: SLASH MAN



Quizás sus ataques no sean tan variados pero sí son peligrosos; al principio él saltará fuera de la pantalla y dejará caer unos huevos, pero eso no significa que debas quedarte quieto, al contrario, mantenerte en movimiento; si por desgracia uno te cae encima hará que seas más lento y estés a merced de un poderoso ataque por parte de Slash Man.

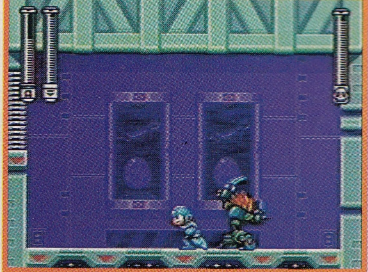


ARMA



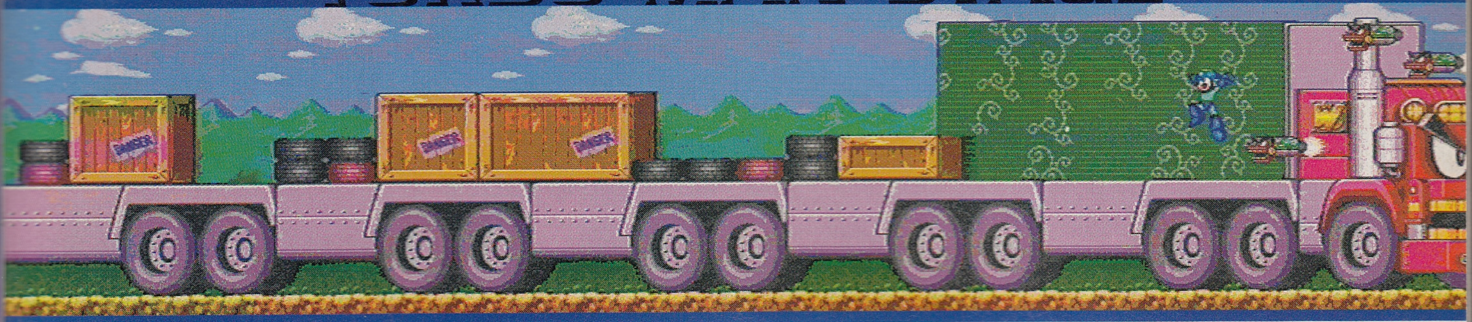
Con el Slash Claw no podrás disparar, más bien da la impresión de que atacas con una espada, por consiguiente esta es un arma con no mucho rango que digamos.

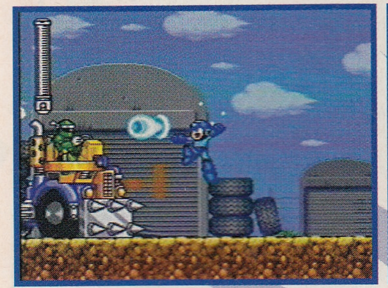


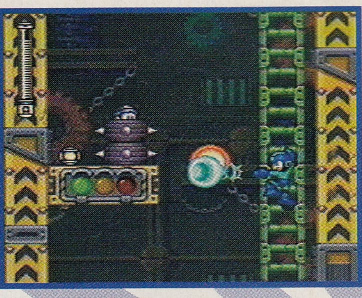


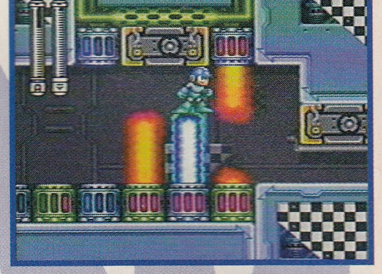
Cuando esté rondando por el piso, aléjate lo más que puedas de Slash Man ya que él querrá atacarte con sus garras.

TURBO MAN STAGE

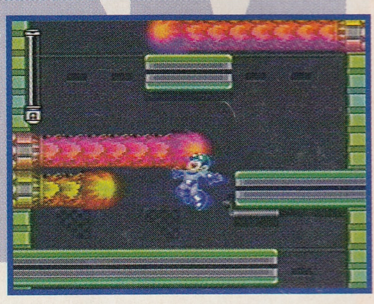








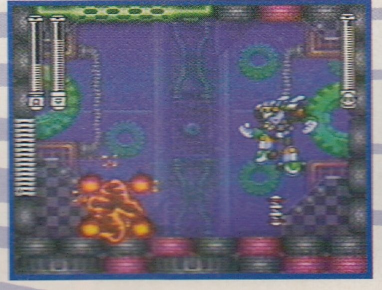
Aunque al principio de esta escena te enfrentarás con enemigos relacionados con coches eso sólo es la mitad de la escena, la otra mitad sufrirás en serio gracias a los ataques de fuego; en el primer pasillo tendrás la ventaja de que podrás congelar las flamas con el arma de Freeze Man pero más adelante tendrás que descender a toda velocidad por otro pasillo en donde grandes flamas aparecerán en los extremos de la pantalla y las cuales te eliminan al primer toque; esta sin duda es una de las partes más difíciles de las primeras 8 escenas.



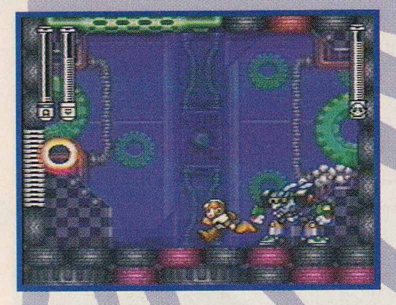


JEFE: TURBO MAN

Turbo Man lo primero que hará al verte será arrojarte una bola de fuego en diagonal; la forma más fácil de esquivarla es barrerte pero ten cuidado pues si no te pega, esta bola se dividirá en cuatro y se quedarán las flamas por algunos instantes, esta también es una buena oportunidad para atacarlo.







Una vez que se apaguen las flamas aléjate inmediatamente de él pues pondrá en marcha su motor atrayéndote hacia él; bárrete para alejarte más rápido que si lo hicieras corriendo.

Después de todo esto Turbo Man se transformará en un coche e intentará arrollarte, ponte muy atento para saltarlo pero ten cuidado porque si lo saltas repetirá la acción; si te arrolla se destransformará (¿así se dice?) a la primera.



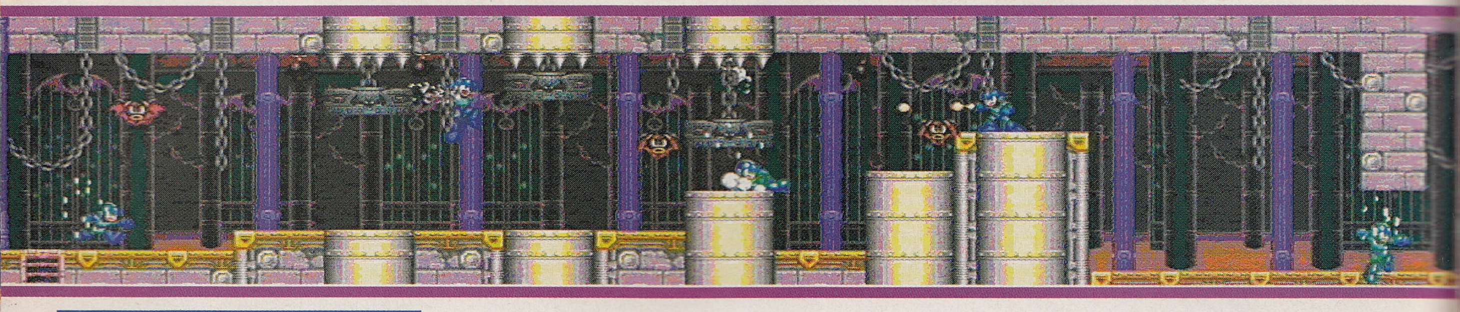
ARMA

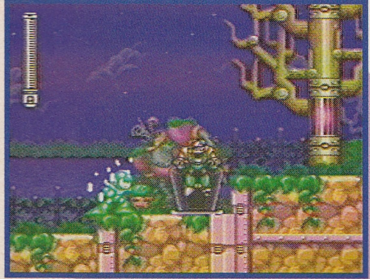
Esta arma es una bola de fuego bastante potente, se dice que este ataque tiene la cualidad de poder incendiar "algunas" cosas.



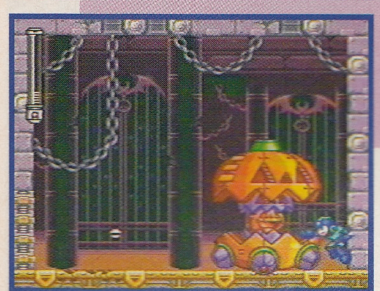
En la pantalla de selección de enemigo pon el cursor en el cuadro de Dr. Wily y presiona select para regresar al laboratorio del Dr. Light, ahí podrás comprar algunas cosas.

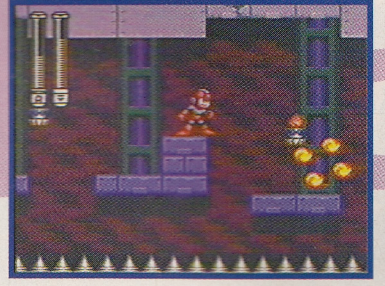
SHADE MAN STAGE





¿Qué pasa cuando mezclas Mega Man y Ghost'n Goblins? pues obtienes la escena de Shade Man; aquí al principio deberás tener cuidado con los robots zombies que aparecen del suelo. Aquí tú te encontrarás con un subjefe calabaza al que podrás atacar cuando se abra, pero tienes el pequeño inconveniente de que él también te atacará en ese instante; más adelante encontrarás un pasillo que está bastante obscuro pero el arma de Turbo Man te servirá mucho (no deberíamos decirte esto pero el arma Thunder Bolt también te ayuda aquí).
Por último tendrás que subir una torre y ahí te atacarán los robots zombies.

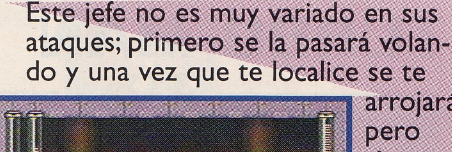




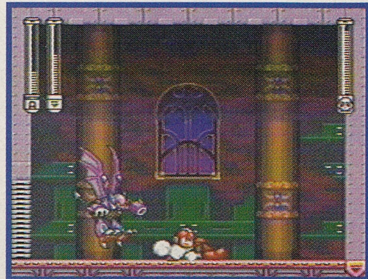




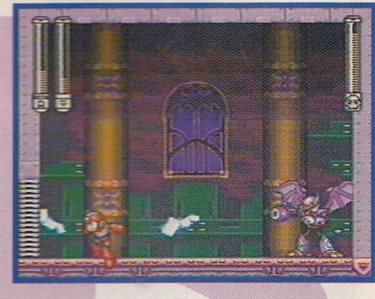
JEFE: SHADE MAN



Este jefe no es muy variado en sus ataques; primero se la pasará volando y una vez que te localice se te arrojará, pero si te barres lo esquivarás muy fácil.



Si permites que Shade Man llegue al piso te lanzará dos rayos de sus ojos e inmediatamente te atacará con su sound wave; este es su mejor ataque así que trata de que no te toquen ni los rayos ni el sound wave.



ARMA

El Noise Crush es un arma que genera una onda sonora la cual podrás amplificar para aumentar el daño a algunos enemigos.



¿Qué sigue después de que hayas eliminado a los 8 robots líderes? bien, de aquí en adelante esto te lo dejamos a ti para que te encuentres bastantes sorpresas. Mega Man 7 tiene buena movilidad, música y acción; En sí es otra buena secuela, lo único malo es que muchos de los jefes y obstáculos de varias escenas te parecerán muy parecidos a otros de versiones anteriores.

En algunas escenas te volverás a encontrar a Bass y a Treble quienes te comentarán algunos detalles importantes; escúchalos con atención así como los consejos de Zero (si lo puedes encontrar).



O.K. Si no puedes encontrar el orden en el cual debes derrotar a los robots aquí te sugerimos uno:

ENEMIGO	ARMA
Burst Man	Mega Buster
Cloud Man	Danger Wrap
Junk Man	Thunder Bolt
Freeze Man	Junk Shield
Slash Man	Freeze Cracker
Spring Man	Slash Claw
Shade Man	Wild Coil
Turbo Man	Noise Crush

FINALES MORTAL KOMBAT II

HISTORIA

Hace 500 años, Shang Tsung fue desterrado y enviado a la tierra. Con la ayuda de Goro, él planeó dominar la tierra en una existencia caótica. Tomando el control del Torneo Shaolin, él trató de volcar el orden hacia el caos. Sólo 7 guerreros sobrevivieron las batallas y el esquema de Shang Tsung llegó a un violento final en las manos de Liu Kang.
Enfrentándose a la ejecución por su falla y por la evidente muerte de Goro, Tsung convenció a Shao Kahn para darle una 2a. oportunidad. El nuevo plan de Shang Tsung es convencer a sus enemigos para que entren a "Outworld" donde conocerán la muerte segura por el propio Shao Kahn.



LIU KANG

Después de ganar el torneo Shaolin de las garras de Shang Tsung, Kang regresó a sus templos. El descubrió su hogar sagrado en ruinas, y a sus hermanos Shaolin muertos en una terrible batalla con una horda de guerreros de "Outworld". Ahora viaja hacia el reino de la obscuridad para buscar revancha.

KUNG LAO

Un antiguo monje Shaolin y miembro de la sociedad del loto blanco, es el último descendiente del gran Kung Lao quien fue derrotado por Goro hace 500 años. Dándose cuenta del peligro y la amenaza de "Outworld", se une a Liu Kang entrando al torneo de Shao Kahn.



JOHNNY CAGE

Después del torneo de S.Tsung, la súperestrella de artes marciales desapareció. Siguió a Liu Kang hacia "Outworld". Allí entró a un tramposo torneo del cual depende el balance de la existencia de la Tierra y el guión de otra gran película.





REPTILE

Como el protector personal de S.Tsung, el elusivo Reptile se esconde en las sombras deteniendo a todos aquellos que quieran hacerle daño a su amo. Se cree que su forma humana sirve para disfrazar a una horrible criatura reptilesca cuya raza fue extinguida hace millones de años.

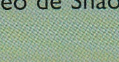
SUB-ZERO

Aunque se pensaba que había sido eliminado en el torneo Shaolin, Sub-Zero regresó misteriosamente. Se cree que viajó hacia "Outworld" para intentar de nuevo asesinar a Shang Tsung. Para hacerlo, tendrá que pelear en el torneo de Shao Kahn.

SHANG TSUNG

Después de haber perdido el control del torneo Shaolin, Tsung prometió a su superior Shao Kahn formar eventos que engañarían a los guerreros de la tierra para entrar en su propio torneo. Convencido de este plan, Shao Kahn restauró la juventud de S.Tsung y le permitió vivir.







KITANA

Su belleza esconde su verdadera profesión como asesina personal de Shao Kahn. Al ser vista hablando con un guerrero de la tierra, sus motivos han llegado a las sospechas de su hermana gemela Mileena, pero sólo Kitana conoce sus verdaderas intenciones.

JAX

Su verdadero nombre es Mayor Jackson Briggs, líder de una unidad de fuerzas especiales de E.U. Después de recibir una señal de socorro de la Teniente Sonya Blade, Jax se embarcó en una misión de rescate, que le llevó a un horrible mundo donde cree que Sonya sigue viva.



MILEENA

Sirviendo como asesina junto a su hermana gemela Kitana, la deslumbrante apariencia de Mileena oculta sus obscuras intenciones. Por petición de Shao Kahn, se le ha encargado que vigile a su gemela y ponga un alto a cualquier costo.





BARAKA

El dirigió el ataque contra el templo Shaolin de Liu Kang. Baraka pertenece a una raza nómada de mutantes que viven en el Yermo (Wasteland) de "Outworld". Sus habilidades de pelea llamaron la atención de Shao Kahn quien lo reclutó en su armada.



SCORPION

El infierno engendra espectros que surgen de los pozos mientras Scorpion se entera de que Sub-Zero ha regresado. De nuevo él le sigue los pasos al Ninja asesino, siguiéndolo al reino de la obscuridad de "Outworld" donde él continuará su misión.

RAYDEN

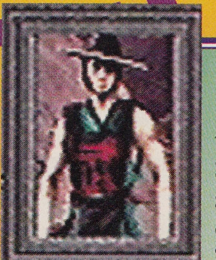
Viendo los eventos que se desarrollaban desde lo alto, el Dios del trueno se dio cuenta de las malvadas intenciones de Shao Kahn. Después de prevenir a los demás miembros del torneo Shaolin, Rayden desapareció. Se cree que se ha aventurado en "Outworld" solo.



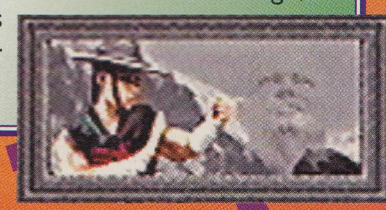


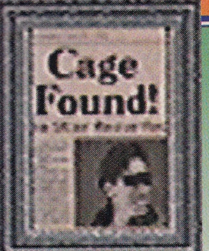
Con su templo Shaolin en ruinas, Liu Kang viajó hacia "Outworld", entró en el torneo de Shao Kahn y desató su furia que no tuvo fin hasta la derrota de Shao Kahn. Entonces, Liu Kang regresó al retiro de su templo Shaolin. El dio su respeto a sus hermanos perdidos y finalmente se dio cuenta de que los eventos que tuvieron lugar fueron la realización de su destino.



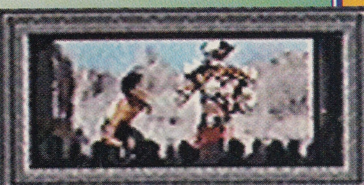


Un antiguo monje Shaolin al lado de Kang, Kung Lao lamentó la pérdida de sus hermanos Shaolin. Se dio cuenta de que su destino permanece dentro del reino de la obscuridad de "Outworld". El derrotó a sus oponentes hasta que surgió como el campeón supremo. Con su fuerza y espíritu en completa alineación, finalmente vengó la muerte de su gran ancestro. Sin embargo, sus más grandes retos están adelante.





Después de desaparecer de la grabación de su última película, Cage finalmente apareció. El usó todos sus conocimientos y experiencias como peleador para terminar con la amezana de "Outworld". Ahora homenajeado como un verdadero héroe, Cage recibió el respeto que merecía. También consiguió la inspiración para la secuencia de su exitosa película "Mortal Kombat". MK II fue realizada y rápidamente se convirtió en la más grande película de acción de todos los tiempos. Cage se dió cuenta de que MK III es inevitable.





Reptile siempre ha servido lealmente como protector de S. Tsung. Mientras mantenía un muy bajo perfil en el primer torneo, descubrió el complot de S. Tsung para forzar a los últimos miembros de su raza a servir como esclavos bajo el mando de Shao Kahn, así Reptile creó un plan por sí sólo. El entró al torneo de "Outworld", derrotó a Shao Kahn y se volvió contra Shang Tsung, finalizando su plan maestro. Ahora su raza podrá vivir en su propia existencia pacífica.



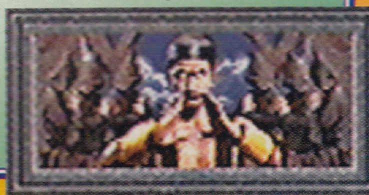


Cuando Sub-Zero falló en regresar del torneo Shaolin y con el rumor de que Shang Tsung sobrevivió y quería alcanzar al clan Lin Kuei, estos mandaron inmediatamente otro asesino para acompletar la tarea. Este nuevo guerrero era en realidad el hermano menor del original Sub-Zero. El entró a la competencia de "Outworld" y completó la tarea. El supo de la falta de Scorpion cometida contra su hermano, pero nunca se sabrá por qué su vida fue perdonada. ¿Quizá habrá un 3er. torneo en el futuro?





Shang Tsung no sólo se volvió contra Kintaro y Shao Kahn y los venció, sino también conquistó el "Outworld". Con la armada de Shao Kahn a su disposición, debilitó las puertas dimensionales entre el "Outworld" y la Tierra. Junto con su grupo de hechiceros, él usó esta debilidad para marchar con una horda infinita de demonios hacia la tierra y dominar a sus habitantes en la obscuridad eterna "Ten un buen día".





A través de sus años trabajando como asesina, Kitana ha aprendido muchos secretos, especialmente acerca de su pasado. Ella supo que Mileena no era su hermana gemela, sino una copia creada por S. Tsung, también supo que sus padres eran los gobernantes del "Outworld" conquistado por Shao Kahn. Determinada a retomar lo que le pertenecía por derecho, tuvo que derrotar a Kahn por sí misma. Ella hizo esto entrando al torneo. Retomó el castillo de sus padres y restauró a "Outworld" en un reino de nobleza.





Jax encontró a Sonya cautiva al lado de su archienemigo Kano, y su única oportunidad de escapar era que Jax entrara al torneo de Shao Kahn. Con gran determinación, dejó a los guerreros de "Outworld" fuera de combate y ganó el torneo dejando el mandato de Shao Kahn en un alto total. Durante el caos, Jax y Sonya escaparon a través de la puerta dimensional por donde habían entrado. Kano ha vuelto a eludir la captura, pero Jax y Sonya saben que se volverán a ver las caras en el futuro.





Una vez se pensó que era la hermana gemela de Kitana, pero Mileena es realmente una grotesca copia creada por S. Tsung. Con las sospechas de Shao Kahn acerca de los motivos de Kitana, Mileena vio la oportunidad de atacar a Kahn y a sus secuaces. Tomados por sorpresa, ellos no fueron gran cosa para la velocidad de Mileena. Ella ganó el torneo y junto con su compañero secreto Baraka, reinaron el mundo como Rey y Reina.



Conocido por sus acciones impredecibles y su salvaje cólera, Baraka fue destrozando todo a su paso. Después de defender a los guerreros de la tierra, atacó a Shang Tsung, Kintaro y finalmente al propio Shao Kahn. Después de derrotar a Shao Kahn, la raza de mutantes de Baraka se rebelaron contra lo que quedó de la armada de Kahn. Ellos finalmente ganaron y "Outworld" está bajo el mando de Baraka.





Una vez conociendo la reaparición de Sub-Zero, Scorpion entró al torneo Shao Kahn. El vio a Sub-Zero disponible y se dio cuenta de que no era el mismo Sub-Zero que lo mató hace tiempo. El lo dejó ir y decidió vencer a la gente de "Outworld" en su infernal torneo. Con la derrota de Shao Kahn, Scorpion descubrió un nuevo propósito para su existencia. El se convirtió en el guardián del nuevo Sub-Zero para reparar el asesinato de su hermano mayor y en preparación para un 3er torneo.

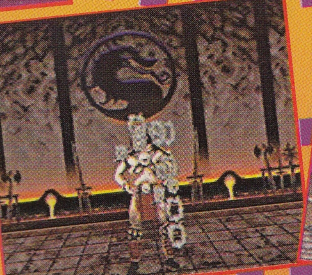




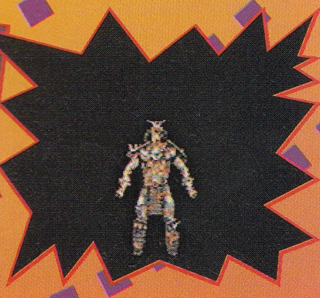
Familiarizado con las mentiras de Shang Tsung y la brutalidad de Shao Kahn, Rayden aceptó su reto de entrar al torneo. El estaba bien consciente de sus planes para conquistar el mundo. Rayden juró usar todo su poder para poner fin a su traición. Ganando el torneo, Rayden destruyó a Shao Kahn y a todos sus secuaces. También destruyó las puertas dimensionales que hubieran sido su pasaje a la tierra.











INFORMACION SUPERNESESARIA

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Nuestro planeta se ve nuevamente en problemas, pues un poderoso ser llamado Dark Seid ha decidido tomar la tierra con métodos no muy sanos como destruir algunas ciudades.



DAILY PLANET

DARKSEID DECLARES WAR ON EARTH!

U.S. MILITARY BASE DARKSEID'S FIRST TARGET
UNITED NATION'S MOBILIZES MULTINATIONAL FORCE
CALL GOES OUT TO WORLD'S HEROES FOR HELP.

Decididos a no dejar que Dark Seid siga con su plan los miembros de la liga de la justicia han decidido reunirse para ver qué medidas tomar, pero lo que no saben es que Dark Seid les ha tendido una trampa.

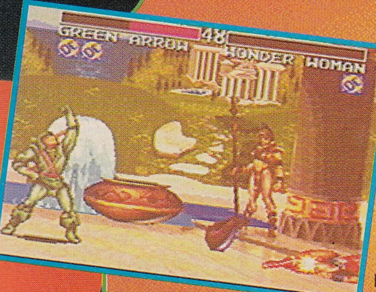


Justice League Task Force es uno de los nuevos juegos de Sunsoft (ahora bajo la distribución de Acclaim) donde podrás manejar a 6 de los héroes más importantes de DC Comics como Superman, Batman, Flash, Aquaman, Green Arrow y Wonder Woman. Otra cosa que debes saber es que este es un juego de pelea y que cada súper héroe tiene su básico arsenal de movimientos especiales y 6 tipos de golpes.

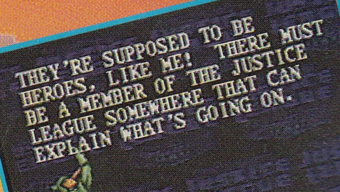
Seguramente ahora has de querer saber qué tan bueno es este videojuego comparado a otros de pelea, así que hablaremos un poco más a fondo de sus características: La movilidad es regular, los valores de los personajes son algo parecidos a los de Street, hay músicas de fondo muy buenas y los poderes son más o menos fáciles de sacar.

Al prender tu SNES con este juego, verás que tiene 3 opciones para escoger y que son las siguientes:





Este es el modo de un jugador, aquí escoges a cualquiera de los 6 súper héroes. Al elegir a tu personaje pelearás contra los otros súper héroes o los que se supone son tus amigos; al derrotarlos te enfrentarás entonces a jefes incluyendo al temible Dark Seid. En este modo de juego al continuar no puedes elegir otro personaje.



WONDER WOMAN

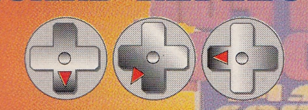
Este personaje tiene un par de cualidades que debes aprovechar, el poder reflejar los poderes y el alcance de su lazo mágico.



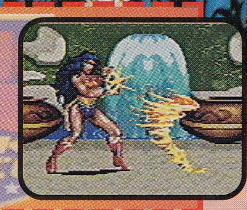
HOVER

+ Cualquier Patada.
Si presionas otra vez patada en el aire te lanzarás contra tu enemigo.

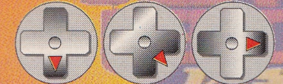
GUARD REFLECT



+ Cualquier Golpe



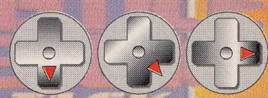
MAGIC LASSO



+ Cualquier Golpe.



FLIP KICK



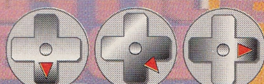
+ Cualquier Patada.

BATMAN

Este también popular personaje tiene regular velocidad y fuerza; su punto fuerte es que tiene un par de ataques que pueden golpear al enemigo si lo marcas cuando el otro te lance un poder.



BATARANG



+ Cualquier Golpe.

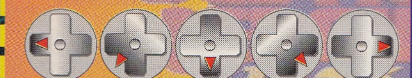
GLIDE KICK



+ Cualquier Patada.



SLIDE KICK



+ Cualquier Patada.



SMOKE BOMB DROP KICK



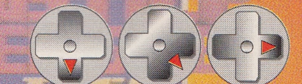
+ Cualquier Patada.

THE FLASH

Este es el héroe más rápido de los 6, además de eso tiene una fuerza regular y la habilidad de escabullirse atrás de un enemigo.



TORNADO BLAST



+ Cualquier Golpe.

DASHING UPPERCUT



+ Cualquier Golpe.





QUICK DASH

+ Cualquier Golpe.
Golpe débil: Lejos del enemigo
Golpe medio: Cerca del enemigo
Golpe fuerte: Atrás del enemigo.

SPEED PUNCHES

Presiona repetidamente cualquier botón de golpe.



VS. MODE

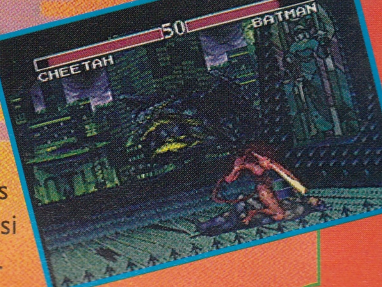


Sí, este es el modo en el que dos jugadores podrán competir entre ellos. Las ventajas de este modo de juego son: que puedes escoger a todos los personajes, al final de cada encuentro puedes cambiarlos y hay handicap para nivelar un poco las cosas.



BATTLE

Esta opción es una mezcla de las dos anteriores, ya que aquí juegas contra el CPU pero ya puedes elegir a todos los personajes incluidos los 3 jefes. Aquí al continuar podrás elegir de nueva cuenta personaje; por cierto, aquí hay un truco muy "original" para Vs. Mode y Battle: Si antes de cada encuentro presionas y mantienes el botón Select entrarás a una pantalla de opciones donde podrás cambiar la posición de tus botones, escoger si quieres tiempo o no y modificar la dificultad.



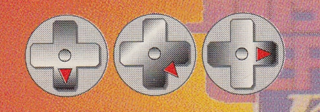
DIFFICULTY
TIME ON OFF
BUTTON CONFIG
P1 Y ....LIGHT PUNCH... Y P2
X ...MEDIUM PUNCH... X
L ....HEAVY PUNCH... L
B ....LIGHT KICK.... B
A ...MEDIUM KICK.... A
R ....HEAVY KICK.... R

Bueno, todo lo anterior fueron datos del juego, ahora veamos rápidamente los movimientos de cada uno de los súper héroes.

SUPERMAN

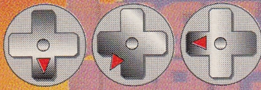
Quizá uno de los súper héroes más conocidos, Superman, tiene poderes realmente devastadores, pero él es algo lento y no tiene patadas (tipo Balrog en SF II).

HEAT VISION



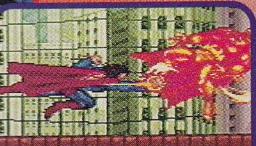
+ Cualquier Golpe.

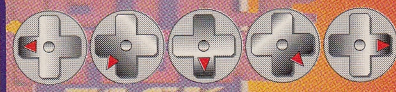
HOVER



+ Cualquier Patada.
Al volar te puedes mover un poco, si presionas cualquier botón de golpe te lanzarás con un ataque.

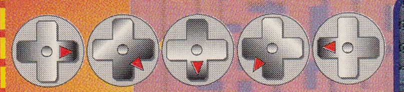
FLYING THRUST PUNCH





+ Cualquier patada.

FREEZE BREATH



+ Cualquier Golpe.
Después de congelar a tu enemigo podrás atacarlo.

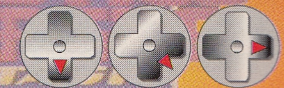


AQUAMAN

El es otro poderoso personaje, aunque su Water Blast sea algo lento los otros 3 poderes son excelentes si aprendes a usarlos.

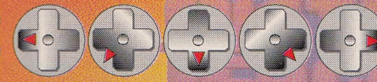


WATER BLAST



+ Cualquier Golpe.

UPPERCUT PUNCH



+ Cualquier Golpe.
Cuando ejecutes este movimiento podrás atravesar algunos poderes enemigos.





LEAPING SLAM PUNCH



+ Cualquier Golpe.

SLIDE KICK



+ Cualquier Patada.



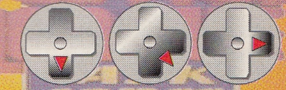
GREEN ARROW



Aunque no muy fuerte ni rápido, Green Arrow tiene la habilidad de atacar a distancia y a cualquier parte de la pantalla con sus flechas.

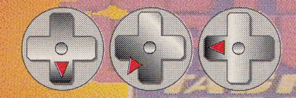


FLAME ARROW

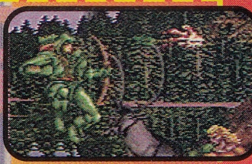


+ Cualquier Golpe.

JUMPING ARROW

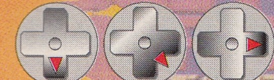


+ Cualquier Golpe.



ICE ARROW

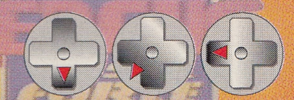




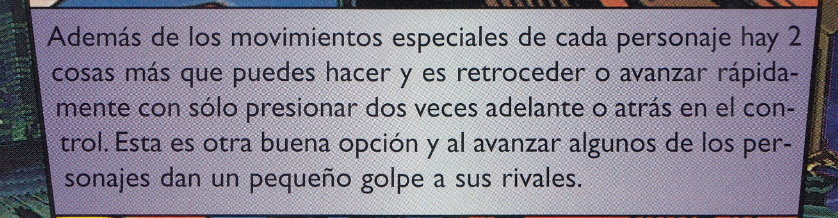
+ Cualquier Patada.



DIAGONAL DOWN ARROW

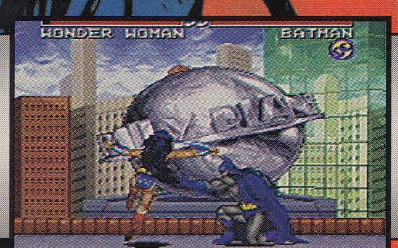


+ Cualquier Patada.



Además de los movimientos especiales de cada personaje hay 2 cosas más que puedes hacer y es retroceder o avanzar rápidamente con sólo presionar dos veces adelante o atrás en el control. Esta es otra buena opción y al avanzar algunos de los personajes dan un pequeño golpe a sus rivales.

Este juego puede parecer interesante por los personajes que tiene, pero desgraciadamente no es así, ya que la acción es muy lenta, hay poca variedad de poderes y peleadores



(Sólo 9) y casi no hay combos. Básicamente se podría decir que este juego es recomendable para los que sean fans de estos personajes y no sean muy exigentes.





Si todavía hubiera alguien que pensara que la industria de los videojuegos es algo inútil y sin importancia una visita al centro de exposiciones de Los Angeles los días 11, 12 y 13 seguramente lo hubieran hecho cambiar de opinión. El E3 viene a sustituir lo que sería el CES de verano donde se ven todos los productos que estarán disponibles para el segundo semestre del 95.

Hay muchas cosas de las que te tienes que enterar, así que dejémonos de rodeos y vayamos directo al grano: los juegos y los nuevos sistemas de Nintendo. Empezaremos como cada reporte con esta compañía. El NU64 era el sistema esperado por todos, pero desafortunadamente se retrasó su salida, si quieres saber de esto y más te sugerimos que le eches un ojo al reporte especial del NU64 que viene más adelante en esta revista.



VIRTUAL BOY

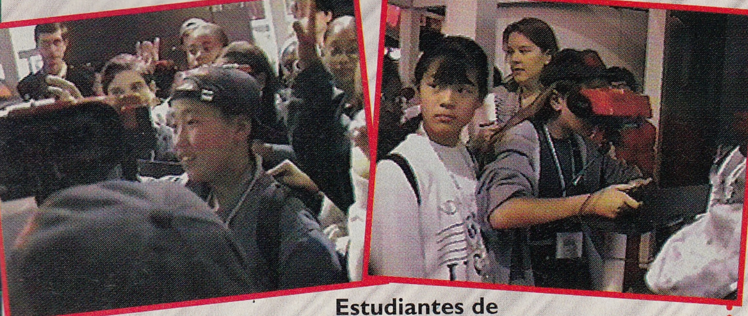
El Virtual Boy también sufrió un ligero retraso; su salida, será para el día 14 de Agosto de 1995 con un precio aproximado en Estados Unidos de 179.95 dólares, lo que significa que costará 20 dólares menos de lo esperado y con sólo un mes de atraso.



En realidad fuera de esta noticia no se hicieron grandes anuncios para este sistema; en sí muchos de los juegos que presentó Nintendo ya habíamos hablado como Telero Boxer (Box con Robots), Galactic Pinball (diferentes mesas de pinball, excelente 3D) y Red Alarm (un título muy parecido a Star Fox también con excelente 3D); Inclusive un dato curioso es que aún no se sabía cual era el título que se iba a incluir en el Virtual Boy pero iba a quedar entre uno de los 3 anteriores.

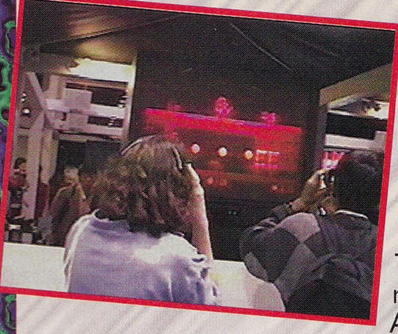


Bueno, pero afortunadamente estos no serán los únicos títulos con los que contará el Virtual Boy a su salida, también se anunciaron otros títulos de Nintendo que son: Mario Clash (Una nueva versión 3D del original Mario Bros. donde tendrás que librar las cañerías de pestes como Koopas, Spinys o Goombas), Mario's Dream Tennis (otro muy buen título de 3D donde podrás controlar a Mario, Yoshi o Donkey Kong Jr. quienes se mueven libremente al jugar tennis) y por último Wario Cruise (similar a Wario Land pero con muchos efectos en 3D).



Estudiantes de la escuela Orville Wright de Los Angeles probaron el Virtual Boy e hicieron preguntas a su creador Gumpei Yokoi

Por parte de los licenciatarios también hay bastantes proyectos, por ejemplo: Hudson prepara dos títulos: uno es Panic Bomber que realmente no le saca mucha ventaja a las capacidades del VB aunque nadie le puede quitar lo divertido y el alto grado de



adicción; el otro es un shooter llamado Vertical Force, este es un juego de naves que maneja varios planos de acción.

Atlus trabaja en un título que lleva como nombre provisional "Monster Busters"; este es otro título que solo maneja las capacidades del Virtual Boy como adorno. T&E Soft (los desarrolladores de Red Alarm) preparan un título de Golf -cosa para la que se pintan solos.

Y Ocean desarrolla un juego (basado en película, claro está) llamado Waterworld. Otros licenciatarios que han anunciado que producirán títulos para el Virtual Boy son Acclaim, Bullet-Proff y Software Creations además también de Rare.





Aquí tenemos a William Shatner quien era el Capitán Kirk de Star Trek probando el Virtual Boy

Ahora sí, pasemos a los juegos, primero los de SNES y luego Game Boy, pero como es usual empezaremos con Nintendo.

Nintendo® Nintendo® Nintendo®

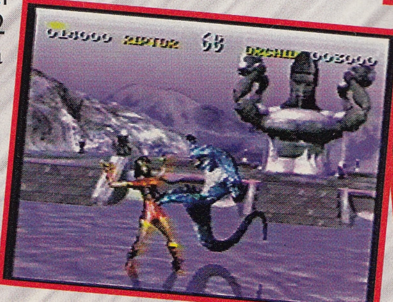
KiLLeR INSTiNCT

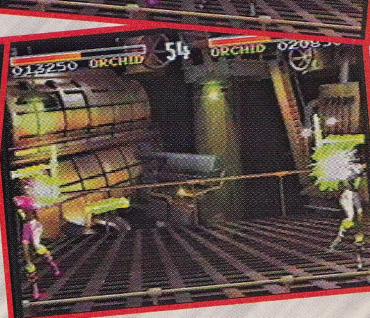
¡Sin piedad!, este título tiene todos los movimientos para terminar a tu enemigo... o humillarlo.

¡Y lo volvieron a hacer!, a la gente de Nintendo y Rare no les bastó el habernos sorprendido con un gran título el año pasado como fue Donkey Kong Country; ahora nos demuestran que el SNES es un equipo que todavía da más de lo que muchos creen. Una increíble conversión del original de Arcadia, con los mismos gráficos, misma acción, mismos combos y hasta los breakers. La movilidad es exactamente la misma de la Arcadia y la música es algo nunca antes escuchado en tu SNES. Bueno quizá sea mucho más rápido y fácil mencionar lo que le falta que lo que tiene, y en realidad son cuestiones meramente "superficiales" y estéticas que no tienen que ver con la escencia del juego como los cinemas displays en movimiento para presentar el personaje, antes o después de cada pelea o las escenas con rotación o escala, sí ¡sólo eso!

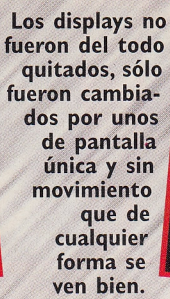


Realmente es bastante sorprendente ver cómo un título que en las Arcadias tiene más de 300 megas pueda caber en un cartucho de 32 megas de memoria y siga siendo igual de bueno; según nos contaron no son 32 megas de memoria: son más de 32 megas de





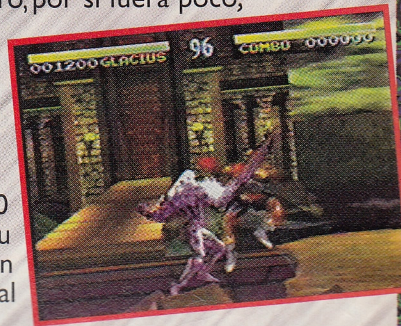






Los displays no fueron del todo quitados, sólo fueron cambiados por unos de pantalla única y sin movimiento que de cualquier forma se ven bien.

memoria puestos a presión en memorias de 32 megas (Uh!...¿perdón?), esto fue posible gracias a que en el desarrollo de este título se utilizará una nueva técnica de compresión de información que permitirá a los videojugadores poder jugar un título de ¿? megas (lo sentimos, no nos quisieron decir esa información confidencial) y sólo pagar un cartucho de 32 megas como Donkey Kong Country, estupendo ¿no?. Pero, por si fuera poco, todavía hay algo más: Nintendo está pensando regalar un CD con arreglos de las versiones originales de la música del juego con los primeros 2 millones de títulos que vendan del juego (el disco en verdad está excelente).



Muy bien, prepárate porque este 30 de Agosto podrás tener a los 10 peleadores originales de Arcadia (con Eyedol de colado), cada uno con su arsenal original de movimientos y combos de más de 30 golpes, todo en un cartucho de SNES, un gran juego de Nintendo que promete ser bestial como un Ultra Combo.

DoNKeY KoNG CouNTRY 2 DiDDY'S KoNG QueST



La secuela del juego de mayor venta en la historia está a punto de llegar, en esta ocasión, el héroe del juego es Diddy Kong quien tiene como misión rescatar a su maestro y héroe Donkey Kong quien fue secuestrado por los Kremlins. Para ayudarle a completar su misión Diddy se ha hecho acompañar de Dixie Kong, una gran amiga de él (bueno, en realidad se supone que son novios pero a ninguno de los dos les gusta admitirlo) quien tiene diferentes habilidades a las de Diddy, por ejemplo, ella puede cargar cajas o enemigos aturdidos con su cola de caballo la cual también le sirve para descender lentamente después de saltar o caer de un precipicio utilizándola como helicóptero; otro tipo de movimientos nuevos que involucran a los dos personajes es el de poder cargar a uno de ellos y poder





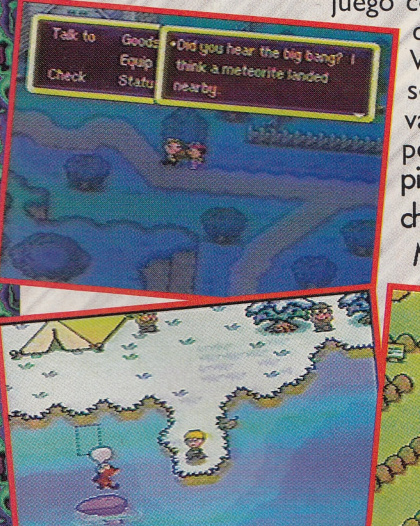


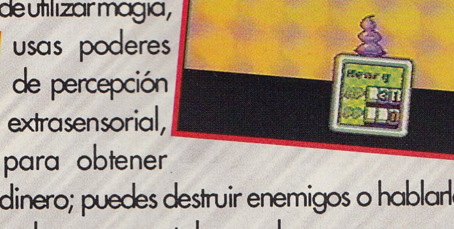
arrojarlo, ya sea contra un enemigo o a niveles superiores. Los gráficos de este título han sido bastante mejorados comparados con los del primero, además de que las mentes creativas de Rare le han agregado una buena cantidad de detalles visuales que mezclados con los gráficos ACM dan efectos increíbles que se tienen que ver para creer. También hay una buena cantidad de nuevos personajes como nuevos enemigos Kremlins o también nuevos amigos animales como una araña que usa tenis o una serpiente/resorte; también hay otra clase de amigos: vuelve el molesto Cranky Kong acompañado de una maestra que les dará lecciones al par de jóvenes primates u otro amigo que les cambiará los objetos por dinero. En realidad la movilidad no sufrió muchos cambios, hay bastantes niveles secretos y la música también fue bastante mejorada, el juego está programado con 32 megas (se supone) pero el juego es mucho más largo que el original. Este gran juego estará disponible para Noviembre de este año.

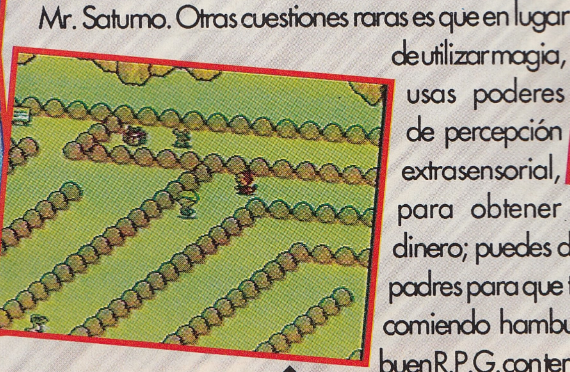


EaRTH BouND

Earth Bound es uno de los más raros R.P.G.'s que seguramente has jugado; aquí tú conduces a un pequeño niño que debe viajar prácticamente al rededor del mundo para luchar contra un grupo de extraterrestres que planea invadir el planeta. Este juego con 24 megas de memoria, tiene elementos de otros R.P.G.'s famosos como Dragon Warrior y Final Fantasy, sólo que este título se lleva a cabo en nuestros días. Conforme vayas avanzando te encontrarás con bastantes personajes singulares como un repartidor de pizzas, un misterioso, un mono que gusta mascar chicle o hasta un amigable extraterreste de nombre Mr. Saturno. Otras cuestiones raras es que en lugar de utilizar magia, usas poderes de percepción extrasensorial, para obtener dinero; puedes destruir enemigos o hablarle a tus padres para que te lo manden o recuperar energía comiendo hamburguesas y croissants. En fin, un buen R.P.G. con temas tanto raros como humorísticos.







CiViLiZaTioN (MICROPROSE)



Este es otro título de estrategia que ha tenido bastante tiempo de desarrollo. Escoge alguna cultura de la tierra y dirígela para que llegue a ser una raza de guerreros, inventores o filósofos. Tu misión básicamente es avanzar tecnológicamente para llevarlos al espacio. Este gran hit de computadora próximamente llegará a tu SNES.



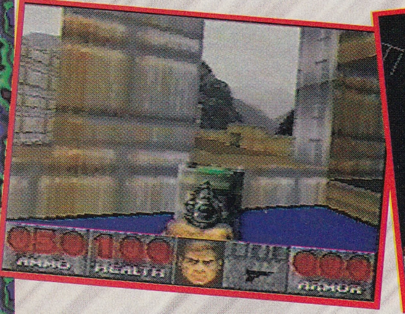
CoNGo (VIACOM)

Qué raro, un juego basado en una película que no sea lanzado por Ocean o Acclaim. Congo es la historia de un empleado de Travicom, quien ha sido enviado a la jungla del Congo para buscar a un equipo recolector de diamantes de esta compañía que se ha perdido. Este es un juego de aventuras que según la gente de Viacom promete bastantes horas de búsqueda.

CuTTHRoaT ISLaND (ACCLAIM)

¡Vaya! hablando de videojuegos basados en películas, Acclaim prepara otro de Cutthroat Island, una película de piratas que también se estrenará pronto. Básicamente te podríamos decir que este es un juego de peleas tipo Final Fight donde conduces a una pareja de piratas quienes deben luchar para recuperar las piezas de un mapa de tesoro que les fue robado por el gobernador de Jamaica. El juego tiene animación tipo caricatura y varias escenas que puedes pasar no siguiendo un orden específico, la versión que vimos estaba muy preliminar así que sería muy difícil dar una opinión del juego, pero parece que será divertido.





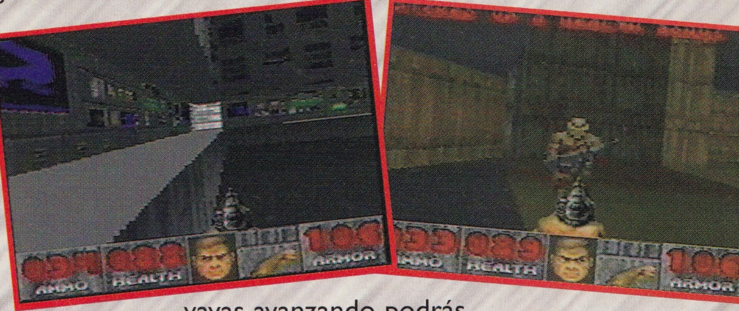
DooM (WILLIAMS)

El gran megahit de computadora llega al SNES gracias a Williams y a la dedicación de los programadores de Sculptured, ID Software y al Chip SFX2.

Esta conversión realmente sorprenderá a muchos, pues ha sido un buen trabajo de adaptación de las versiones de computadora al SNES pues los gráficos son los mismos, la misma acción y las mismas armas. Una de las innovaciones de este título con perspectiva de primera persona es que a diferencia de títulos anteriores del mismo estilo (como Wolfenstein) aquí los niveles ya son más irregulares pues podrás subir escaleras, pequeños desniveles o ele-



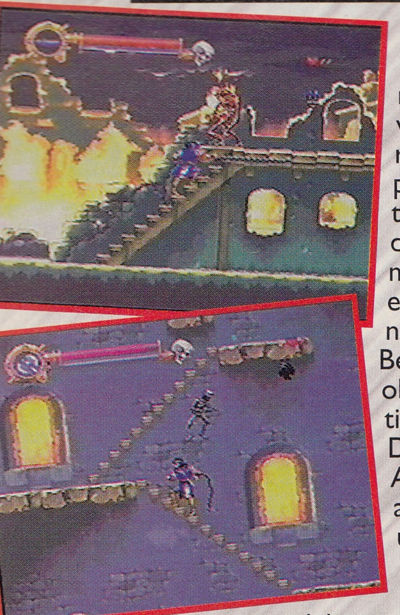
vadores además de contar con interesantes detalles visuales como balcones o ventanas entre cuartos.
En sus 22 niveles está muy detallado pues todas las paredes utilizan texturas bien aplicadas con las que será muy fácil diferenciar las cosas y hacer el juego menos monótono.



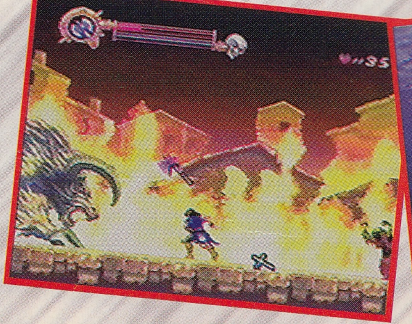
En este juego te tendrás que enfrentar a una gran variedad de monstruos y soldados zombies que han tomado una base militar tuya, al principio del juego comienzas con una pistola y un boxer, pero conforme vayas avanzando podrás encontrar más armas y aditamentos con los que podrás hacerle frente a los demonios. Aquí las escenas son tipo laberinto, pero cuentas con un mapa que te ayudará a ubicarte más fácilmente; además si tienes un poco de suerte podrás encontrar alguno de los muchos cuartos secretos que existen a lo largo del juego. Definitivamente será bueno que le eches un ojo a este título para cuando esté disponible el 1° de Septiembre.

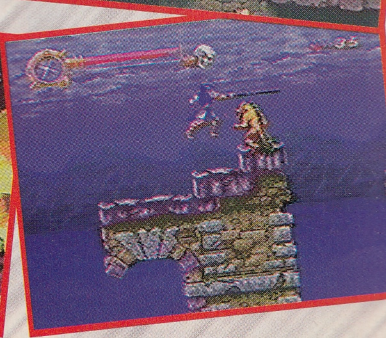


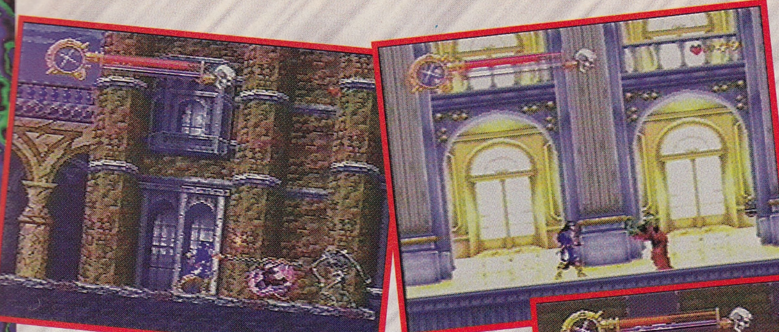
CaSTLeVaNia: DRaCuLa X (KONAMI)



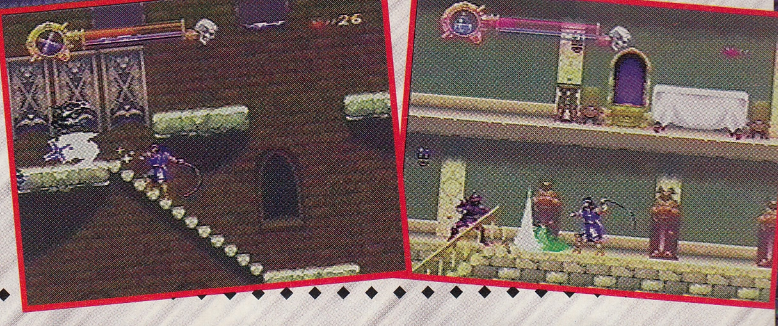
¡Al fin! después de bastante tiempo un gran título clásico, desde aquellos días del Nes vuelve a hacer su aparición para el SNES; sí, nos referimos a un nuevo Castlevania de nombre Dracula X. Desde la primera vez que nos contaron de este título, hace ya un año, nosotros lo esperamos con ansiedad y ya para el próximo mes de Septiembre lo podremos jugar. Como tenía que ser, esta nueva versión de Castlevania tiene excelentes gráficos y música fuera de serie y eso que la versión que se mostró en el E3 no estaba completa; en este nuevo juego controlaremos a un nuevo caza-vampiros de la famosa familia Belmont a quien la tradición familiar lo ha obligado a combatir al príncipe de las tinieblas (o mejor conocido como Drácula).
Aunque se supone que cada vez aparece una secuela, esta debe tener cosas nuevas, en el modo de juego esta versión tiene mucho más parecido en este respecto a las versiones de Nes que a la de SNES pues con tu látigo sólo atacas hacia adelante y no hacia arriba o abajo como lo solías hacer en la primer versión de SNES; las armas las sigues arro-





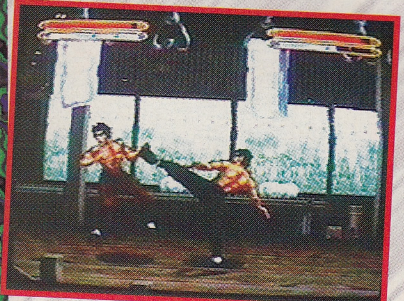


jando en forma similar pero aquí sí hay un par de novedades: la primera es que gastándote varios corazones de una vez podrás hacer un súper-ataque que cambia dependiendo el arma. La otra novedad es que si agarras un arma que no querías puedes recuperar la que tenías, pues al tomarla "expulsas" hacia atrás la que traes

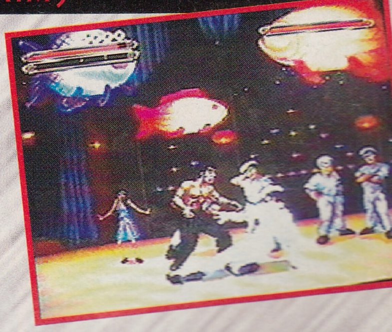


(personalmente pensamos que este es un gran acierto). Por lo pronto esto es lo único que te podemos anticipar de este gran juego, pero mantente pendiente pues en futuras ediciones de la revista te tendremos más información.

DRaGoN: THe BRuCe Lee HiSToRY (ACCLAIM)



Si recuerdas, hace algún tiempo se exhibió una película del mismo nombre, ¡claro!, este juego está basado en esa película. Aquí más que nada te dedicas a escenificar peleas que tiene Bruce Lee a lo largo de la película. El juego es de tipo Street Fighter; las peleas se las lleva quien gane 2 de 3 rounds que parecen eternos pues la energía les dura mucho a los peleadores, la movilidad es regular pegándole a la mala y los valores son regulares, en fin este es un juego no muy trascendental.

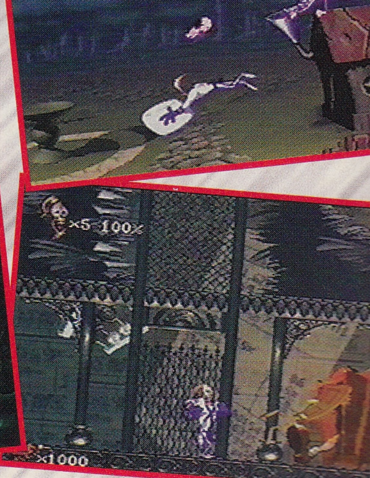


EaRTH WoRM JiM 2 (PLAYMATES)



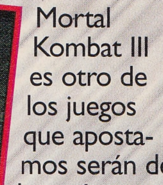
Esto siempre sucede: un buen juego termina teniendo una secuela y afortunadamente se está volviendo costumbre que casi todas las secuelas son tan buenas o mejores que el título original como sucede con Earth Worm Jim 2. En esta ocasión Jim ha decidido darse una vuelta en el planeta de los monstruos para rescatar a la princesa What's her name? no sin antes encontrarse con... ¡monstruos! (¿pues qué otra cosa se podría encontrar en ese planeta?). Este juego tal como nos comentó Nick Jones, programador de este juego, mejora mucho los estándares del SNES y lo más sorprendente es que el juego es mucho mejor y utiliza los mismos 24 megas que se gastaron para el primer

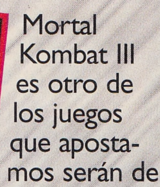


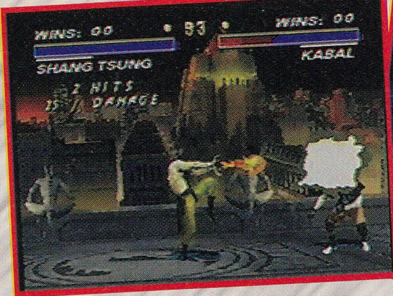


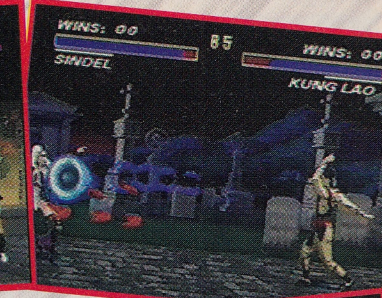
MoRTaL KoMBaT III

(WILLIAMS)

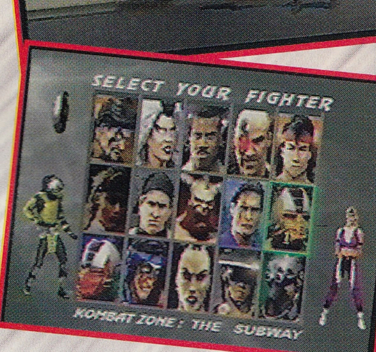








Mortal Kombat III es otro de los juegos que apostamos serán de los más esperados para este 1995. Si algo caracterizó a la anterior versión de Mortal Kombat para SNES fue el gran trabajo de adaptación que hizo Sculptured Soft, haciendo de aquélla una versión muy parecida al original; pero si eso fue en el juego anterior esperen a ver este juego, que a pesar de que la versión que se presentó estaba terminada sólo al 40% ya estaba terminada en la cuestión de la movilidad, la cual es igual a la versión de Arcadia. Mortal Kombat III tiene muchas nuevas opciones, por ejemplo aquí hay 7 nuevos peleadores que unidos a 7 que regresan, dan como total 14 peleadores (más los secretos), todos los peleadores tienen ahora la habilidad de correr y conectar combos en cadena con cierta combinación de botones, otro de los secretos es que antes de cada pelea en modo de Vs. tendrás la oportunidad de poner unos códigos con los botones denominados "Kombat Kodes", estos códigos te permitirán tener acceso a muchos de los secretos que tiene este juego.

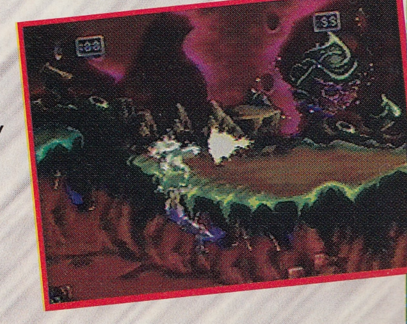




Ahora este nuevo juego ha sido programado con 32 megas de memoria, lo que asegura que además de que el juego sea atractivo, gráficamente tenga también todos los poderes de cada personaje así como los fatalities, los mercies y los animalities. Definitivamente si tú eres fan de esta serie, Mortal Kombat III para SNES será un juego de tu completo agrado, el título está anunciado para salir el día 13 de octubre.

MuTaNT CHRoNiCLeS: DooM (PLAYMATES)

Como suele suceder, nuestro planeta parece ser bastante llamativo para algunas razas extraterrestres como ha pasado con los de "Dark Legion" quienes han invadido el planeta violentamente y violentamente un par de Doomtroopers han decidido sacarlos de ahí. Mutant Chronicles es un título para dos jugadores simultáneos muy al estilo de Contra. Aquí tú avanzas por diferentes escenas destruyendo (literalmente) a cualquiera de los "Dark Legion" que se te ponga al frente. Este juego tiene buena acción y varios efectos interesantes. En futuras ediciones de la revista te tendremos más información de este título.



PHaNToM 2040 (VIACOM)



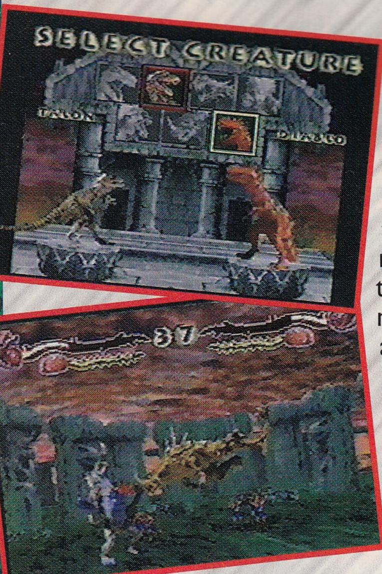
Si buscas un título de aventuras algo parecido a Super Metroid (encontrar algo igual o mejor está bien difícil) definitivamente Phantom 2040 es una buena elección, en este juego tú controlas a este personaje que debe investigar en "11 mundos" en los cuales podrás encontrar más de 100 items y armas, además que dependiendo la forma en la que vayas desarrollando el juego podrás ver alguno de los 20 finales que tiene el juego; como comentamos este título es una buena opción para los que gustan de un buen juego de aventura.



PiNoCCHo (VIRGIN ENTERTAINMENT)

Este nuevo título de Virgin hecho en conjunto con Disney Soft es otro de los títulos basados en una película clásica de Disney. Al igual que los anteriores juegos este es un título de acción de lado que entre sus grandes cualidades están las de tener excelente animación así como un buen control y música. Está aún bajo desarrollo y se lanzará al mercado hasta el año entrante.

PRiMaL RaGe (TIME WARNER INTERACTIVE)



Primal Rage, ese título de Arcadia donde los protagonistas son modernos monstruos prehistóricos que luchan entre sí para ver quién domina la nueva tierra, próximamente aparecerá en el SNES. Este título es un juego de peleas en el que encontraremos muchos detalles familiares como sangre, gráficos digitalizados, combos bastante pesados y movimientos para terminar al enemigo derrotado. Aquí podremos encontrar 7 diferentes monstruos cada uno con su variedad de ataques normales y poderes de combinación de palanca y botón. La gente de TWI ha prometido que la versión casera de Primal Rage no sólo será igual que la profesional, sino que además a la versión casera se le agregarán opciones nuevas y uno que otro truco; el título según se prometió estará listo para Agosto 25.



ReVoLuTioN X (ACCLAIM)



Otro popular juego de Arcadia pronto hará su arribo al SNES, nos referimos a Revolution X; aquí tú debes luchar contra un grupo radical llamado "New Orden Nation" quienes han secuestrado al grupo de Rock "Aerosmith", y para eso tú cuentas con una ametralladora y unos CD's que podrás usar como granadas. Este juego es una muy buena adaptación que tiene todas las opciones de la versión de Arcadia, es decir, además de eliminar a todos los miem-



bros de NON deberás buscar a todos los miembros de Aerosmith que están escondidos en varias de las escenas. Este título podrá ser jugado tanto con control normal como con el Super Scope.



RoMaNCe oF THRee KiNGDooMS IV (KOEI)

¡Estrategia pura!, sin lugar a dudas Koei es el exponente más claro de lo que un juego de estrategia es y para los que gustan de esta clase de juegos hay buenas noticias, pues próximamente saldrá al mercado el juego Romance of Three Kingdoms IV donde como siempre, tus decisiones te llevarán a disfrutar de la victoria o sufrir de una humillante derrota.

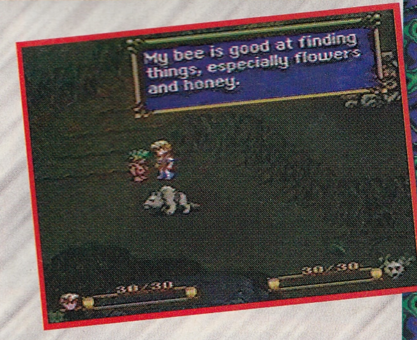
RuN & GuN (KONAMI)



Al parecer a Konami le ha regresado la fiebre de hacer juegos deportivos, pero al menos los hace bien y un claro ejemplo es este nuevo título de Basketball que aunque no se pudo jugar, gráficamente estaba muy bien. Aquí se maneja la escala al estilo del Super Soccer de Nintendo teniendo siempre una perspectiva fija que te va siguiendo. La acción es rápida y hay bastantes jugadores en la cancha, lo que le da más reto al juego, además de que en el juego estarán todos los equipos y jugadores de la NBA, creemos que este será un gran juego para cuando esté listo.

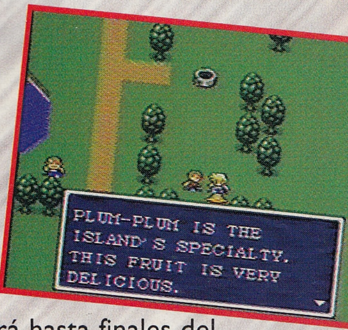


SeCReT oF EVeRMoRe (SQUARE)



Secret of Evermore es el primer juego realizado completamente en América por la gente de Square, este título tiene un gran parecido en el modo de juego a Secret of Mana, además de que entre sus innovaciones podemos contar que varios de los jefes están hechos en computadoras Silicon Graphics. A lo largo del juego tú manejas a un niño quien junto a su perro deben luchar para defender su pueblo y poco a poco aprender más sobre su pasado.

SeCReT oF THe STaRS (TECMO)



Vaya, al parecer se están poniendo de moda los R.P.G.'s para este fin de año. Secret of the Stars está hecho muy al estilo de Dragon Warrior en los gráficos, tanto que se ven un poco pobres para ser de SNES. El modo de juego también es un poco simple comparándolo con los demás R.P.G.'s que han salido para el SNES. En fin, sin lugar a dudas y a pesar de que saldrá hasta finales del '95 Secret of the Stars se perfila como el R.P.G. más simple de todos los que hay para 16 bit.



Desde que anunciaron la salida de Street Fighter Zero, hubo mucha gente y amigos ansiosos que querían saber alguna noticia al respecto, así es que nos pusimos a contactarnos con la gente responsable y conseguimos datos muy importantes que no dudamos serán de tu agrado. ¿Como qué? ¡Ah! pues, qué te parece esto: los peleadores, algunas de sus frases, los jefes finales de cada uno de ellos (¡Sí!, cada peleador tiene un distinto jefe) así como su historia

Pero antes de empezar, primero te diremos en qué parte de la historia se ubica Street Fighter Zero en relación a los demás títulos; y por cierto también nos enteramos que posiblemente el nombre final de este juego vaya a ser "Street Fighter Alpha", pero esto no es definitivo, así que mientras tanto seguiremos llamándolo "Zero".

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS

Aunque a estas fechas todavía no se decide el nombre del juego en América el de más posibilidades es Street Fighter Alpha, pues el logo ya esta listo, de cualquier forma esto no es definitivo; en cuanto tengamos el dato correcto lo diremos.

LOS PELEADORES

En Street Fighter Zero hay un total de 13 peleadores, algunos muy conocidos y los nuevos seguramente te sorprenderán como a nosotros.

RYU

Primera aparición: Street Fighter
Otras apariciones: Street Fighter II, Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Personalidad: Ryu en apariencia es calmado, frío y calculador; no se le conocen amigos ni familiares y tampoco tiene un hogar fijo, él lo único que persigue en la vida es convertirse en el mejor peleador del mundo.
JEFE FINAL: Sagat

RYU: Peleaste bien. Me siento muy honrado. ¡Buscaré un reto mejor!





Primera aparición: Street Fighter
Otras apariciones: Street Fighter II, Champion, Turbo, Super, Super Turbo, Street Fighter 2010 (se supone que él es el héroe de este juego, pero no es algo oficial)
Personalidad: Ken es el condiscípulo, rival y único amigo conocido de Ryu; él es una persona bastante agradable, de padre rico y popular entre las mujeres. Gracias a su participación en este torneo él conocerá a la mujer que será el amor de su vida.
JEFE FINAL: (¿Quién más?) Ryu

KEN: ¡La próxima vez no seré tan suave! Eres muy bueno, pero intenta mejorar.

STREET FIGHTER



STREET FIGHTER ZERO

CHARLIE

Primera aparición: En este juego
Personalidad: Charlie es un miembro de las fuerzas especiales de los Estados Unidos, quienes lo han enviado en busca de un "peligroso hombre" que según informes ha entrado al torneo de Street Fighter. Quizá fue escogido por su gran habilidad para ejecutar movimientos devastadores que ha enseñado a sus amigos..
JEFE FINAL: M. Bison

CHARLIE: Tienes talento. La nación podría usarte. Uno más fuera. Sigamos con la guerra.



STREET FIGHTER II



CHUN LI

Primera aparición: Street Fighter II
Otras apariciones: Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Apariciones Especiales: Final Fight 2, Breath of Fire
Personalidad: Chun Li es una agente secreta a la que se le ha asignado la detención de un poderoso traficante que se rumora ha entrado al torneo en búsqueda de personas fuertes para su organización, sin embargo, esta persona (que ya todos deben conocer quién es) le hará saber una terrible noticia
JEFE FINAL: M. Bison

CHUN LI: ¡No tengo tiempo para novatos! Si peleas, ¡házlo en serio!

SAGAT



Primera aparición: Street Fighter
Otras apariciones: Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Personalidad: El anterior campeón de Street Fighter que no puede olvidar la humillación sufrida por un muchacho en el torneo pasado, ahora impulsado por el odio él busca a Ryu para "recuperar su honor" y poder vengarse por la herida sufrida, pero lo que él no sabe es que su habilidad no ha pasado desapercibida y alguien lo busca.
JEFE FINAL: Ryu

SAGAT: Acepta que eres débil ¡Y no regreses nunca! ¡No retes a quien no puedes vencer!

M. BISON

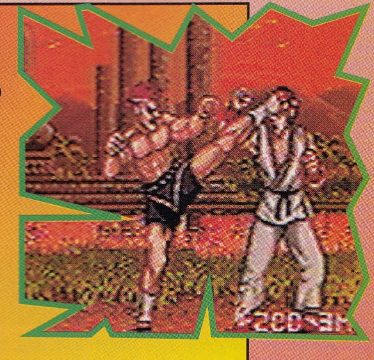
Primera aparición: Street Fighter II
Otras apariciones: Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Personalidad: Al descubrir que él domina un poderoso arte llamado Psycho Power, Bison comienza a reunir el suficiente dinero traficando para poder dominar el mundo. Ahora lo único que le falta es encontrar hombres de confianza lo suficientemente fuertes.
JEFE FINAL: Rose

M. Bison: No cambiarás el destino ¡El mundo será mío! ¡Quítate de mi camino!

ADON

Primera aparición: Street Fighter
Personalidad: Adon es el alumno más adelantado de Sagat; aunque él ha logrado desarrollar una técnica propia la gente siempre lo relaciona a su maestro, así que decidido a mostrar sus habilidades entra al torneo para retar a Sagat.
JEFE FINAL: Sagat

ADON: Soy un maestro del Muay Thai ¡Tú no eres nadie! ¡Mi leyenda comienza aquí y ahora!



FINAL FIGHT

Así es, Street Fighter Zero se lleva a cabo entre el primer juego y el segundo, esto seguramente te hará entender el por qué hay "ciertos" peleadores aquí.

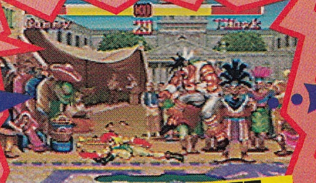




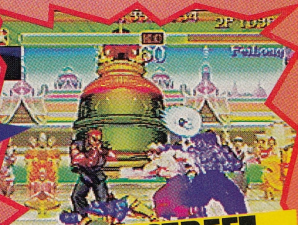
STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION



STREET FIGHTER II TURBO



SUPER STREET FIGHTER II



SUPER STREET FIGHTER II TURBO



BIRDIE

Primera aparición: Street Fighter
Personalidad: Este gigantesco peleador siempre ha creído que con su gran fuerza podrá llegar a lugares importantes en alguna organización criminal. Para su fortuna ha oído que hay alguien dentro del nuevo torneo de Street Fighter que está buscando gente...
JEFE FINAL: M. Bison

BIRDIE: ¡Qué bien estar otra vez en la línea de combate! ¡Sigo siendo el mejor!

GUY

Primera aparición: Final Fight
Otras apariciones: Se menciona en Final Fight 2
Personalidad: Guy es un estudiante de Ninjitsu que lucha contra el mal donde quiera que esté. El ha decidido entrar a este torneo para probar sus habilidades contra los peleadores más fuertes del mundo antes de viajar de nuevo con su maestro.
JEFE FINAL: M. Bison

GUY: No te preocupes ¡Todos pierden conmigo! No puedes vencer lo que no puedes tocar.





Primera aparición: Final Fight
Personalidad: Sodom es uno de los miembros más devotos de la organización Mad Gear. Pero una vez que Cody, Haggar y Guy la destruyeron, él ha buscado reconstruirla, así que para ganarse el respeto de los miembros tiene que vencer a Guy y demostrar sus verdaderas habilidades.
JEFE FINAL: Guy

SODOM: No estuvo mal ¡Hasta podrías ser mi empleado! Creo que fui amablemente cruel contigo.

ROSE

Primera aparición: Este Juego
Personalidad: Rose es una muy extraña mujer que domina un arte antiguo conocido como el Soul Power. Por eso fue asignada por un misterioso grupo de gentes para que destruyera a M. Bison pues se dice que su poder puede contrarrestar el Psycho Power de M. Bison.
JEFE FINAL: M. Bison

ROSE: Perdóname. El pleito no es contigo ¡El poder no te sirve de nada si no eres hábil!



Al ver que Guy aparece en esta nueva versión de Street Fighter reafirmamos el poder que tienen los videojugadores, sobre todo en Japón ya que Guy es un personaje que tiene una gran aceptación; es más, como recordarás en la versión de Final Fight de Arcadia podías seleccionar, a Haggar, Cody o Guy pero en la versión de Super NES lo eliminaron, lo que después corrigieron al sacar una nueva versión, llamada Final Fight Guy (que en América sólo salió para renta en Blockbuster).

El nombre de la tienda de esta escena es SONSON, pero ¿y eso qué es?. Es un viejo juego de Capcom para 2 jugadores con scroll horizontal.





Como verás en estas dos fotos el juego cuenta con diferentes retoques sobre los escenarios como el atardecer de la segunda foto.



AKUMA

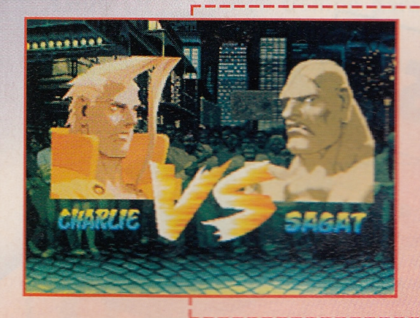
Primera aparición: Super Street Fighter II Turbo
Otras apariciones: X-Men
Personalidad: Mucho se ha hablado de este personaje, pero poco se sabe a ciencia cierta de él, se le relaciona con Ryu y Ken ya que su estilo de pelea es parecido pero con algunas variantes. Otra cosa que desconocemos es si en este juego se podrá escoger libremente o será "secreto"; no te preocupes, de eso y mucho más te enterarás pronto.
JEFE FINAL: M. Bison

AKUMA: ¡No sirves ni siquiera para entrenar! ¡Debiluchos! ¡¿Hay aquí oponentes dignos?!

DAN

Primera aparición: Este Juego
Personalidad: Dan es un peleador bastante hábil pero desconocido. El pelea con una furia sin igual, impulsado por la necesidad de vengar la muerte de su padre a manos de Sagat. La pelea entre el papá de Dan y Sagat fue tan cruenta que Sagat perdió un ojo y su papá la vida.
JEFE FINAL: M. Bison

DAN: Lo hiciste bien para ser perdedor. No intentes ni levantarte.



Si tú juegas muy bien con Guile en cualquiera de las versiones de SFII seguramente te adaptarás al estilo de juego de Charlie. Pero no importa si Charlie se va "perfect" con M. Bison, su muerte es algo que no se puede cambiar, este trágico suceso orilla a Guile a entrar al segundo torneo.



ARCADIAS

En esta ocasión, te hemos traido 3 títulos muy interesantes desde los Coin-Up, y entre ellos encontramos a uno que ya lleva su tiempo en las salas, su nombre: X -MEN, juego del cual te entregamos un pequeño secreto.

Quizá este truco ya lo hayas visto en algún local, pero como la mayoría de jugadores de arcadia procuran guardarse sus trucos, tal vez no sepas cómo lograrlo, pero aquí te diremos como sacar a Akuma en X-Men de Capcom.



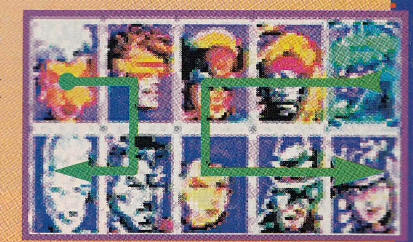
Primero que nada es importante que sepas que el método para sacarlo es diferente para 1p o el 2p.

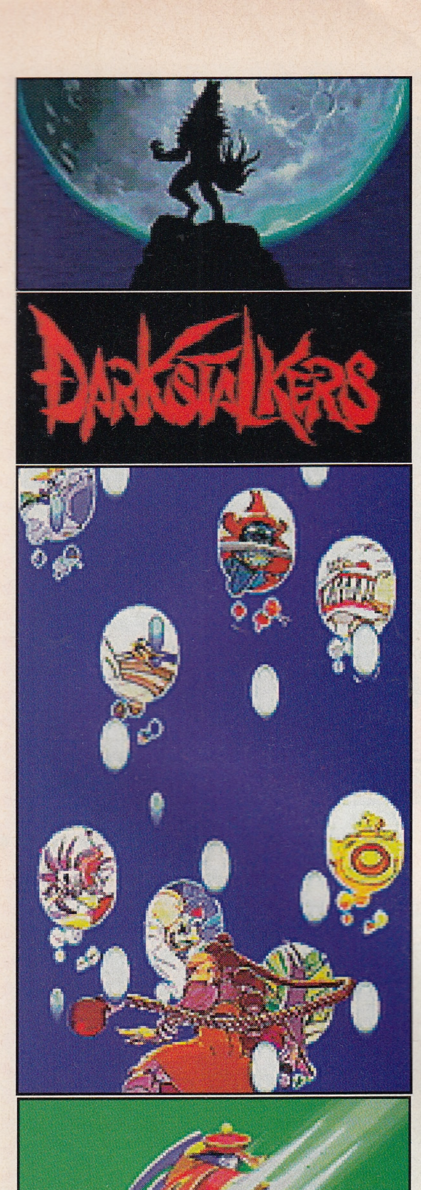


Para el 1P haz esto: al comenzar el juego pon el selector de personaje en Spiral, mantenlo ahí por más de un segundo, entonces rápidamente muévelo como indica la línea para llegar a Silver Samurai, ahí espérate más de un segundo y presiona entonces al mismo tiempo los botones de golpe fuerte, patada fuerte y patada débil.

Para el 2P es otra historia: al comenzar el juego pon el selector en Storm, espera ahí más de un segundo y mueve rápido el cursor a través de los peleadores marcados de tal forma que llegues a Spiral, ahí vuelve a esperar más de un segundo y presiona los botones de golpe fuerte, patada fuerte y patada débil.

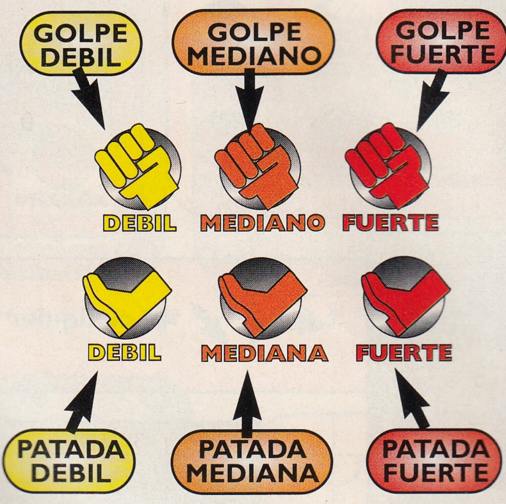
NOTA: el pasar de Ice Man a Sentinel se da automáticamente al presionar izquierda solamente en el control.







Darkstalkers' Revenge





Algunos personajes tienen ataques muy útiles que logras marcando

↓ + cualquier

DEBIL MEDIANA FUERTE

Las flechas gruesas indican que tienes que mantener el control en esa posición por un segundo aproximadamente.



La línea debajo de tu energía cuando acumulas un special. Los normales los puedes hacer más potentes si los marcas con dos botones, pero para lograr esto es necesario tener un special acumulado y obviamente los poderes que te indicamos como special también.





Todos los personajes pueden rematar al oponente presionando

↑ + cualquier

DEBIL MEDIANA FUERTE

Justo después de tirarlos.

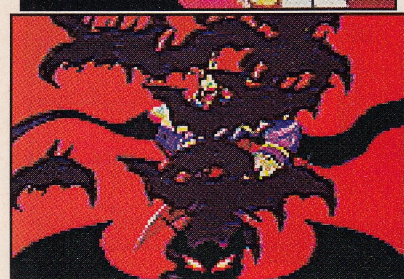


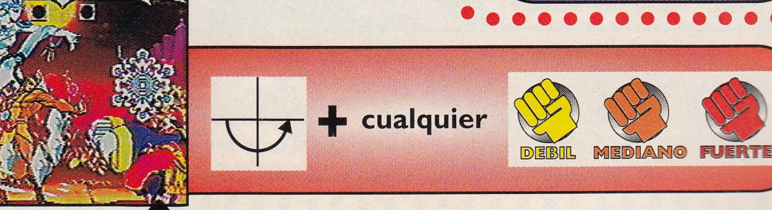


Mientras estés pegado al oponente

+ cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE



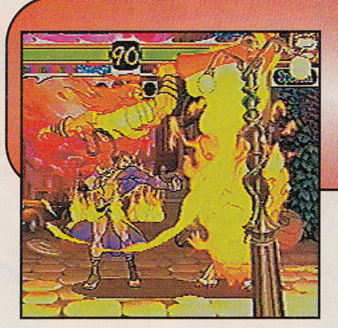


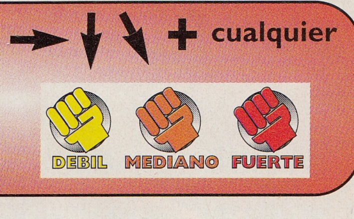
+ cualquier

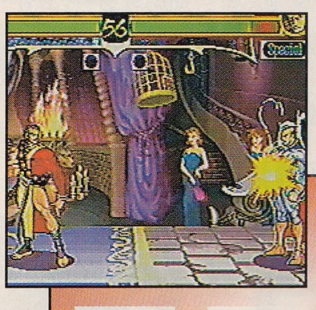
DEBIL MEDIANO FUERTE

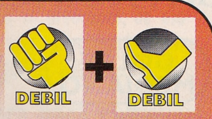

DONOVAN





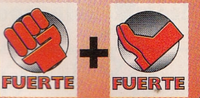

→ ↓ ↘ + cualquier
DEBIL
MEDIANO
FUERTE

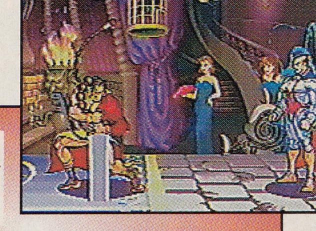


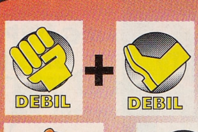

DEBIL + DEBIL


MEDIANO +

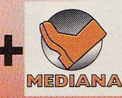

MEDIANA

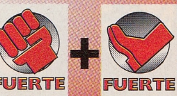

FUERTE + FUERTE

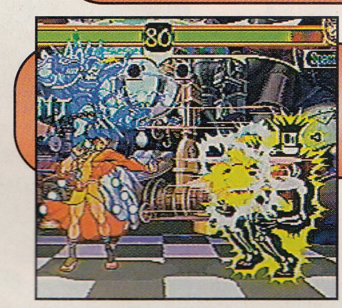



DEBIL + DEBIL

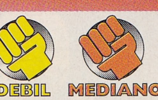

MEDIANO +


MEDIANA

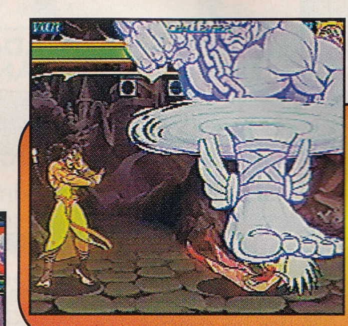

FUERTE + FUERTE




← ↓ ↙ + cualquier

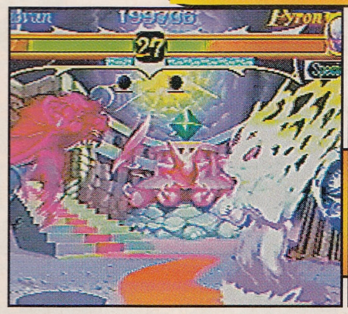

DEBIL
MEDIANO


FUERTE




SPECIAL
+ cualquier
DEBIL
MEDIANA
FUERTE

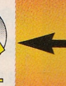

SPECIAL



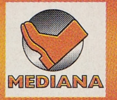


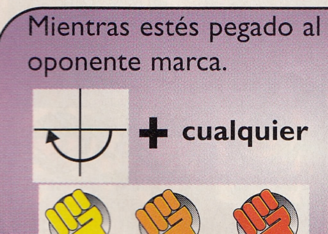

MEDIANO


DEBIL



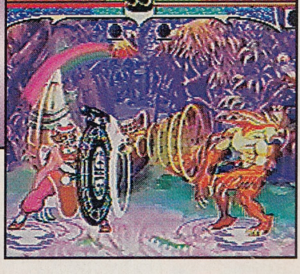

DEBIL

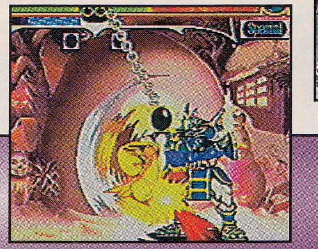

MEDIANA


Mientras estés pegado al oponente marca.
+ cualquier
DEBIL
MEDIANO
FUERTE




+ cualquier
DEBIL
MEDIANO
FUERTE






→ ↓ ↘ + cualquier

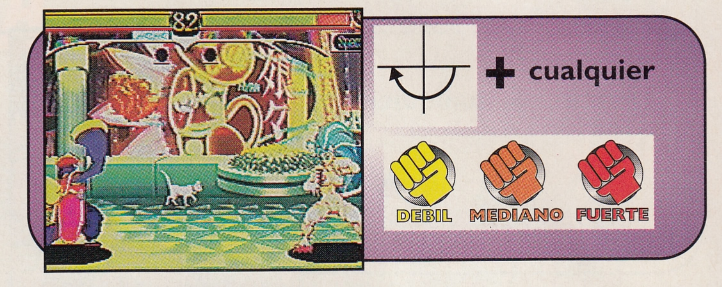

DEBIL

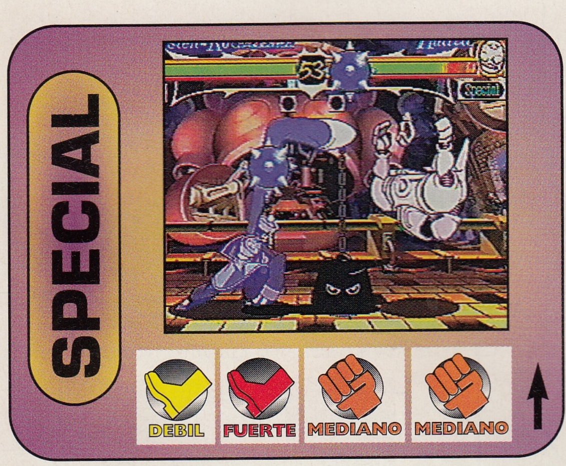

MEDIANO

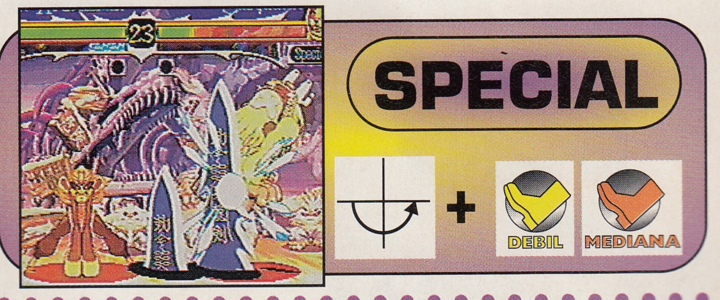

FUERTE

HSIEN KO

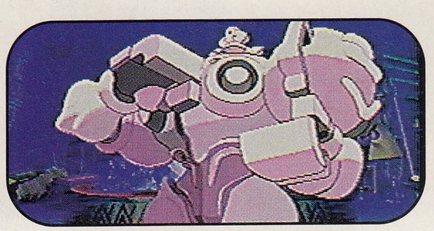






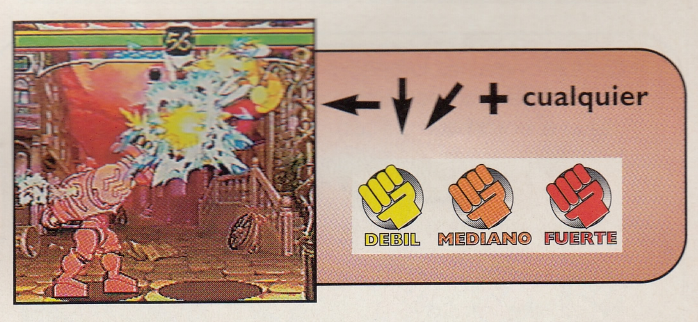


HUITZIL

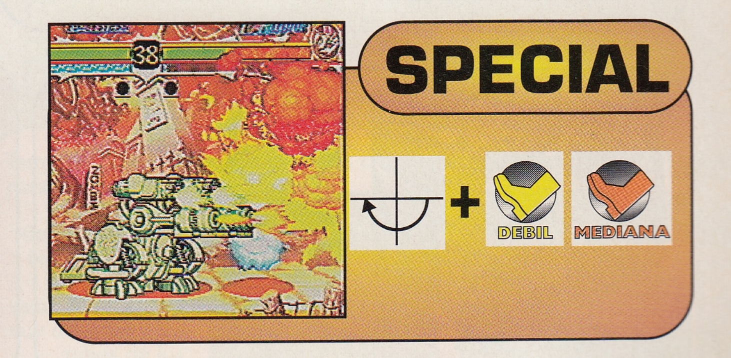




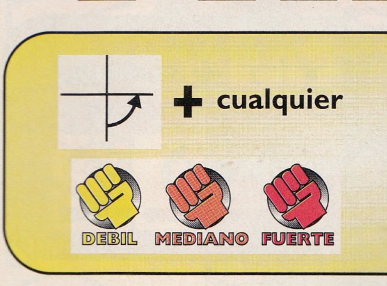


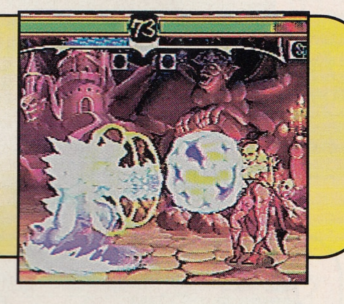


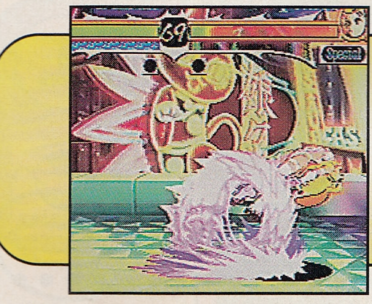




PYRON









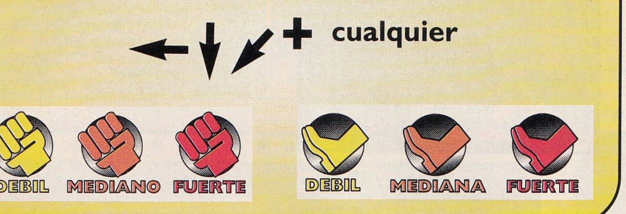


Salta y en el aire marca

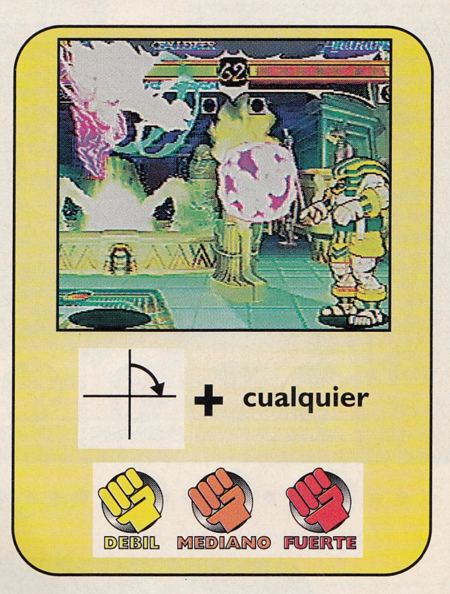


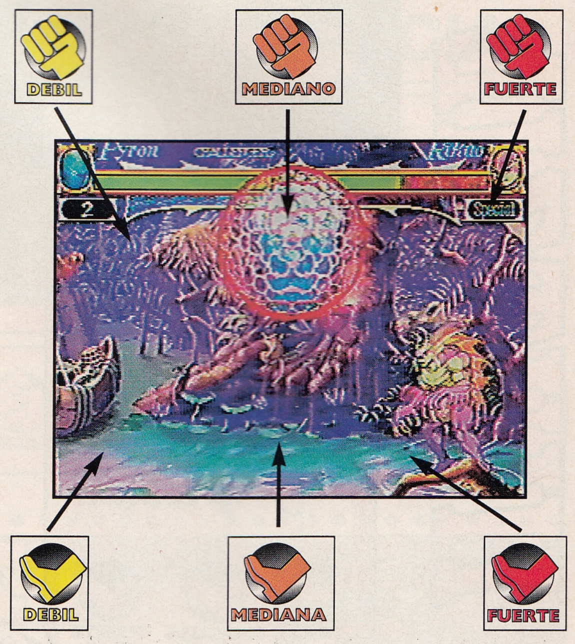
(Este movimiento lo puedes marcar en el suelo o saltando para teletransportarte a cualquier lugar de la pantalla según el botón que utilices).

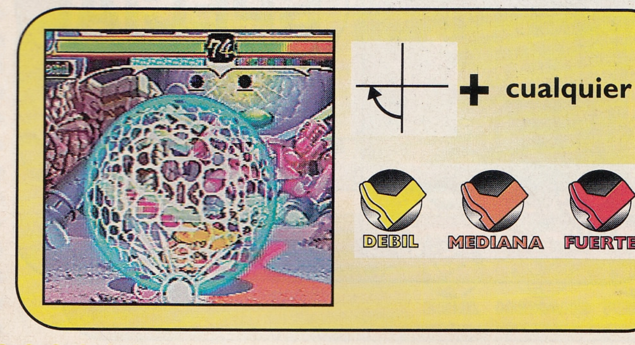
+ cualquier



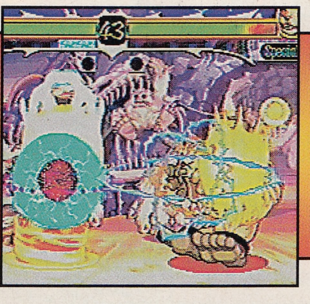


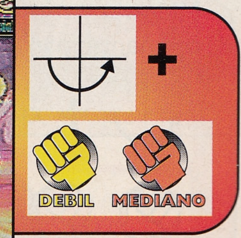




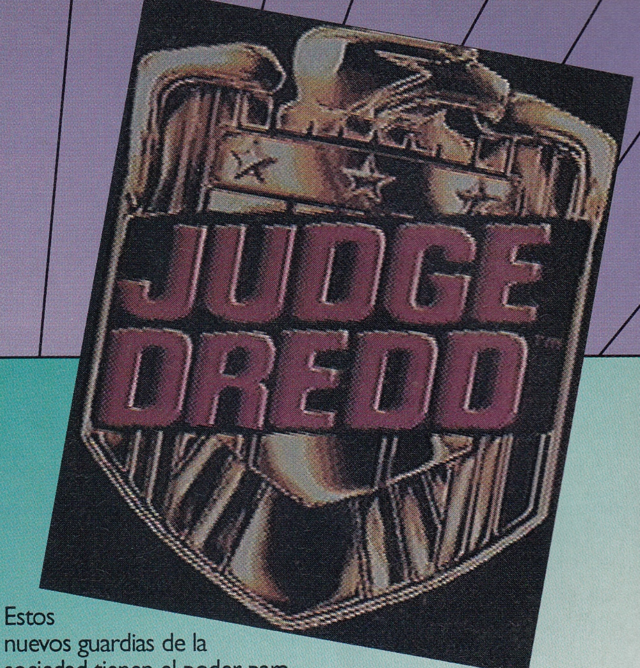


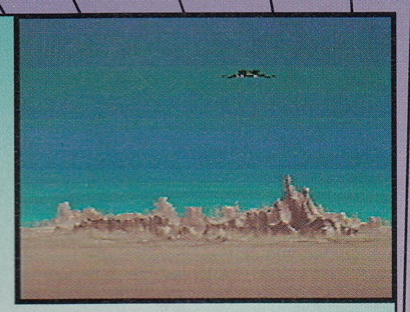




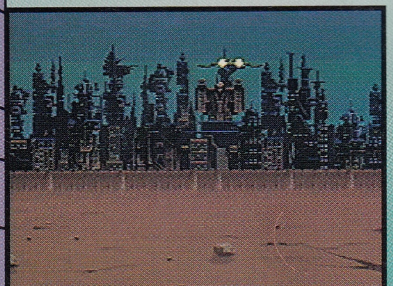


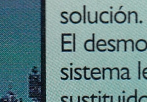
INFORMACION SUPERNESESARIA



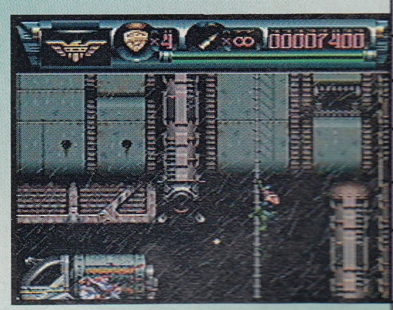


En el 3er milenio el mundo cambió. El clima, las naciones, todo estaba en desorden. La humanidad se volvió tan violenta como el mismo planeta. La civilización amenaza con destruirse. Pero entonces se encontró una solución. El desmoronado sistema legal fue sustituido por la "policía sobrecargada", creando un poderoso y eficiente cuerpo de seguridad.

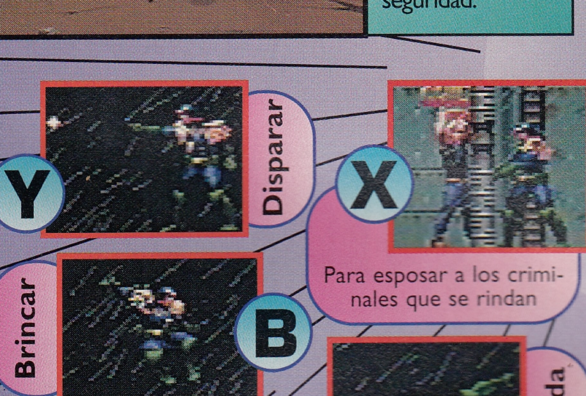




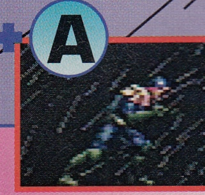
Estos nuevos guardias de la sociedad tienen el poder para ejercer tanto justicia como castigo. Ellos son jueces, jurado y ejecutores al mismo tiempo. Ellos son "Los jueces". Esta es la historia de un interesante juego de acción creado por Acclaim y basado en la película del mismo nombre protagonizada por Sylvester Stallone donde tú eres parte de un escuadrón de superpolicías (aquí no se encuentran Robocop, ni los integrantes de Cops, ni siquiera Matute), muy despiadados ya que al estar persiguiendo a los criminales, si no se detienen, puedes acribillarte contra ellos, perdón, puedes eliminarlos sin que te quiten puntos o energía (un punto a favor de este juego).



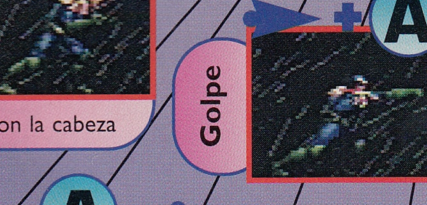
Y por estar en el escuadrón más poderoso del mundo tendrás el deber de vigilar la ciudad para que todo esté en orden, así que a lo largo del juego deberás acudir al llamado del deber para resolver cualquier misión que se presente, para lo cual cuentas con diferentes armas que vas consiguiendo a lo largo de los diferentes niveles como misiles teledirigidos, bombas y balas boomerang (nada de armamento pesado como puedes ver). También cuentas con una serie de movimientos que son:



Para esposar a los criminales que se rindan



Golpe con la cabeza



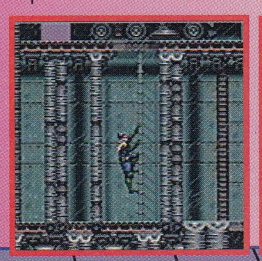


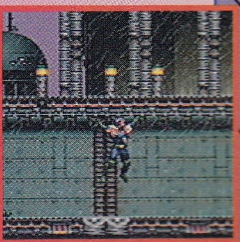
Patada Voladora



Te arrastras

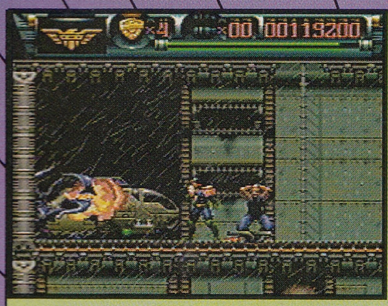
También puedes subir por escaleras o avanzar por ciertos techos para llegar a otros lugares, pero tienes que fijarte bien, ya que casi no se ven por estar las escaleras muy delgadas y los tubos de los techos muy poco visibles.

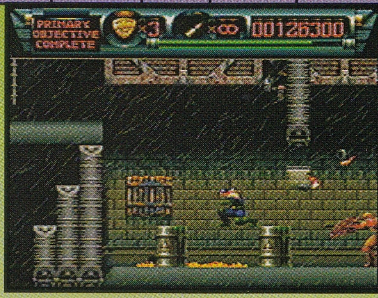




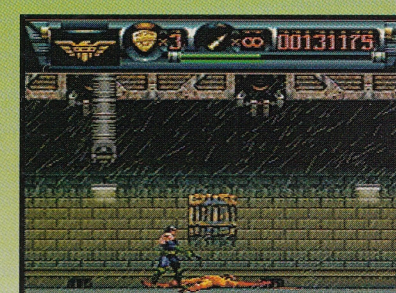


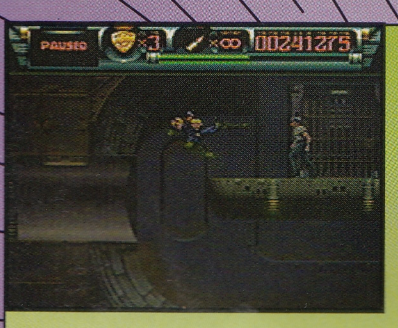
Las misiones que te ofrece el juego son muy diversas:

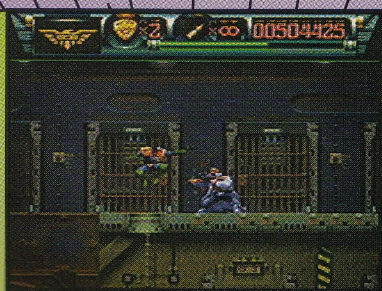




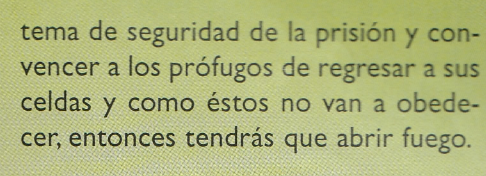
Tu primera misión consiste en buscar los depósitos de municiones que han sido obtenidos por algunos rebeldes que planean un levantamiento de armas para atacar a la ciudad. Así que te toca ir a destruir estos depósitos de armas y darles una lección a esta gente tomando en cuenta que si no se rinden por las buenas, podrán tener muchos problemas.



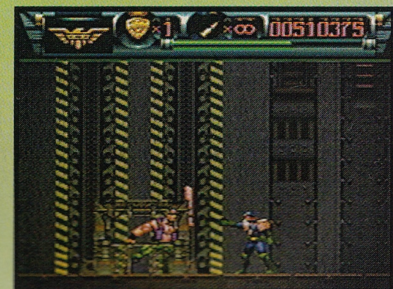


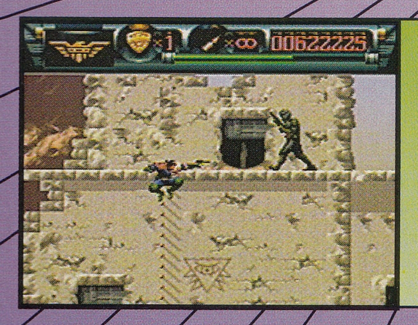


Tu siguiente misión se lleva a cabo en una prisión donde los presos han tomado el control y están a punto de escaparse, así que tendrás que buscar las computadoras que activan el sistema de seguridad de la prisión y convencer a los prófugos de regresar a sus celdas y como éstos no van a obedecer, entonces tendrás que abrir fuego.

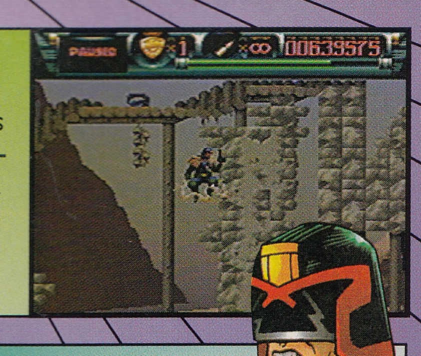




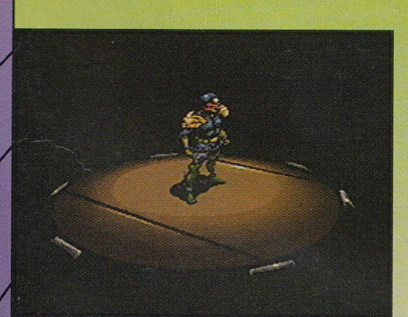




En otra misión, has sido acusado de un crimen y la policía anda tras de ti, pero afortunadamente podrás buscar pruebas para limpiar tu nombre y no ser ejecutado como un criminal cualquiera, pero la tarea no será tan fácil como ir al supermercado, ya que los policías te están buscando.



Además de estas misiones, existen otras igual de interesantes en donde tu habilidad y deseos de proteger a la comunidad harán que salgas adelante, de lo contrario serás juzgado y sentenciado.

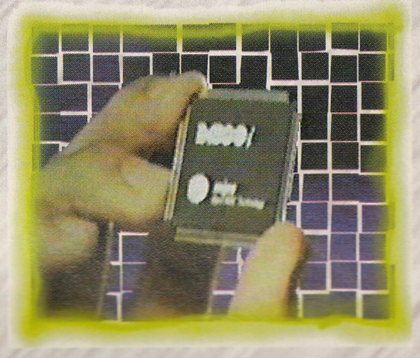


Judge Dredd es un juego de mucha acción, que hará que sientas la emoción de ser un policía. Este juego tiene un gran nivel de dificultad y cuenta con buenos gráficos y música. Muy recomendable para aquellos que les gusten los balazos y persecuciones.

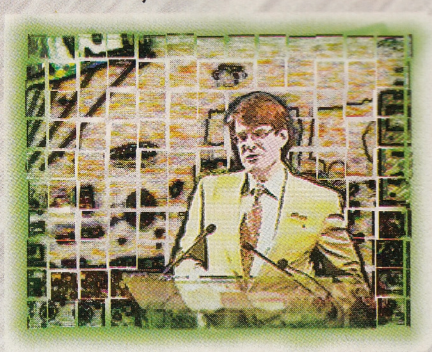




Sin lugar a dudas el artículo más esperado en la Feria "E3" fue el NU64 el cual hizo su aparición...pero sólo pudimos conocer el diseño de la máquina, ya que su salida fue retrasada hasta abril de 1996, lo cual parecería mucho pero en realidad son aproximadamente 5 meses después de lo previsto.

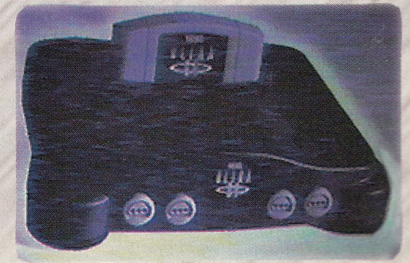


Quizá pueda parecer extraño el retraso del NU64 pues además de que los Chips de la máquina ya estaban listos así como el diseño de la misma (y por si fuera poco manteniendo el precio original anunciado de 250 dólares); pero tal como comentó P. Main en un desayuno previo al evento, el retraso del lanzamiento de este sistema se debió más que nada a que se tomó la decisión de darles un poco más de tiempo a los diseñadores de juegos para que aprovechen mejor las ventajas del sistema en los juegos que están en desarrollo.
Esto no solo permitirá que cuando aparezca el Ultra lo haga con más títulos, sino que también sean mejores.



Ese punto lo pudimos comprobar en una reunión de prensa que organiza Acclaim antes de cada evento, ahí le pudimos preguntar a Robert Holmes, presidente de Acclaim, qué pensaba del retraso que sufrió el NU64. El nos respondió que era algo bueno, ya que eso les permitiría detallar más a los programadores el título en el que están trabajando: "Turok the Dinosaur Hunter". "En ventas es una lástima que hayamos perdido la temporada navideña de 95, pero los programadores están felices,pues podrán detallar mejor los juegos y conocer mejor el sistema".

El ultra 64 será una poderosa máquina con un procesador real de 64 bit trabajando a una velocidad de 500 Mhz lo que hará que en su lanzamiento la industria de los videojuegos de un gran salto hacia adelante en tecnología. Ahora viene la pregunta de los 64 bit (perdón son, $ 64,000.) ¿Qué piensas del diseño de Nintendo Ultra 64?,nosotros pensamos que una idea genial es la de que tenga 4 puertos para controles de fábrica, además de que este sistema también tiene una "puerta" misteriosa en la parte de arriba del sistema. Ya por último te diremos que la nueva fecha para la presentación oficial de este sistema será los días 24, 25 y 26 de noviembre de este año en el Shoshinkai Show en Japón, y en América será hasta enero 5 en el CES de las Vegas, Nevada.



Además del sistema se anunció que una nueva compañía se ha unido al Dream Team de Nintendo; esta compañía es Mindscape y el juego que han comenzado a desarrollar para el Ultra 64 se llama "Monster Dunk"; este será un título de Basketball en 3D donde podrán jugar hasta 4 personas,donde los personajes son monstruos con diferentes tipos de habilidades, como convertirte en una nube de humo, convertirse en murciélago, además de que el juego contará con muchas sorpresas más al tomar ventaja de todas las posibilidades del sistema.

EL DREAM TEAM

El Dream team de Nintendo sigue llenándose de nombres importantes; si recuerdas ya habíamos hablado una vez de que Multigen estaba creando herramientas para el NU64; pues bien, la herramienta ya está lista y se llama NinGen (a ver, adivina por qué), esta herramienta dará muchas ventajas a los desarrolladores de juegos como simulación visual y realización electrónica CAD. Además también de funcionar como un excelente aplicador de texturas.



Si aún hay dudas de tu parte te podemos decir que con NinGen se crearán mundos que realmente existirán dentro del CPU y que podrán ser manipulados al antojo del desarrollador de juegos, o todavía más claro: Si alguien crea una casa con NinGen, esta podrá ser manipulada, girarla, verla desde cualquier punto de vista y hasta entrar a ella (digamos que es lo más cercano a la "verdadera realidad virtual").

Si por algún motivo te perdiste alguna de nuestras revistas anteriores (no lo vuelvas a hacer) y no sabes a lo que nos referimos cuando hablamos de Dream Team, ahora lo volveremos a explicar además de decirte qué es lo que hace cada uno de ellos. El Dream Team es la unión de varias compañías líderes en sus campos que se han unido para crear el sistema más avanzado de videojuegos y para muesra basta un botón:

NINTENDO ULTRA 64 "DREAM TEAM"

HARDWARE

Los encargados de echar a andar la máquina:

-RAMBUS INC.

Rambus Inc. con su tecnología ha logrado hacer que el CPU del NU64 corra ¡a 500 Mhz!, algo bastante impresionante tomando en cuenta que las pc's más poderosas corren a 120 Mhz.

-SILICON GRAPHICS, INC.

En unión con Nintendo, crearon todos los chips especiales así como el CPU principal del NU64 basándose en la tecnología utilizada para sus computadoras de las que tanto hemos publicado.

-WMS INDUSTRIES

En conjunto con Nintendo, WMS pudo lanzar los títulos Cruis'n USA y Killer Instincts para Arcadias, dando una pequeña muestra a los videojugadores de lo que el NU64 será.

SOFTWARE

Estas compañías han desarrollado paquetes para la programación de videojuegos en el NU64.

-ALIAS RESEARCH

Desarrolladores de herramientas para la creación de gráficos en 3D para animación; con esta herramienta se crearán naves, personajes, animales e infinidad de cosas con animación real, no dibujados, sino moldeados dentro de la computadora.



-MULTI GEN, INC.

Tal como lo dijimos, sus herramientas crearán ambientes reales de 3D. De hecho desarrollaron el programa NinGen que auxiliará y facilitará el trabajo de los programadores de juegos del NU64.

-SOFTWARE CREATIONS

De los últimos en unirse al Dream Team, ellos trabajan en las herramientas para sonido y música del NU64.

DESARROLLADORES DE JUEGOS

Estas compañías se encuentran desarrollando oficialmente juegos para el NU64, como verás muchas de ellas tienen bastante experiencia en el uso de equipos Silicon Graphics.

- **Angel Studios**
- **DMA Designs**
- **Paradigm Simulation, Inc.**
- **Rare Ltd. y Rare Coin-it Toys & Games Inc.**
- **Software Creations**
- **Lucas Arts** (Rumor solamente)

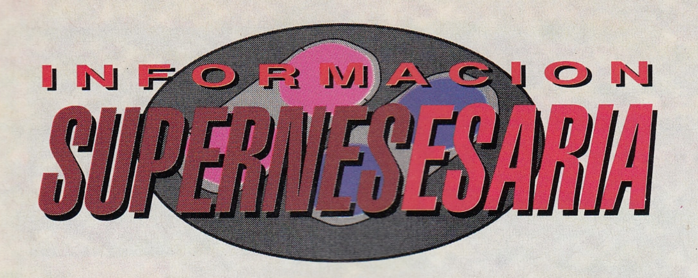
Recuerda que antes de que Nintendo invirtiera en Rare, Lucas Arts con su Industrial Light & Magic tenía el laboratorio más grande de equipo Silicon Graphics en todo el mundo.

LICENCIATARIOS

Sin perder tiempo, estas compañías se han anunciado como licenciatarios para el NU64:

- **Acclaim Entertainment, Inc. (Turok: Dinosaur Hunter)**
- **Gametek, Inc. (Robotech)**
- **Mindscape (Monster Dunk)**
- **Sierra On-Line (Red Baron)**
- **Spectrum Holobyte (Top Gun)**
- **Virgin Interactive Ent.** (??????)
- **Konami** (Sólo rumor)
- **American Softworks Corporation** (Sólo rumor)

Un último comentario acerca del poder del NU64: ¿Qué te parecen los efectos de T-1000 de la Película Terminator 2? Increíbles ¿no?; Pues, déjanos decirte que las computadoras SG con las que se realizaron esos efectos son de dos generaciones atrás de la tecnología que se utiliza en el NU64, así que si ese tipo de gráficos te parece increíble, espera a ver lo que el NU64 logrará.



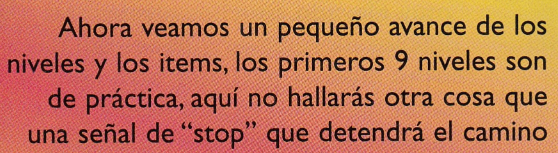




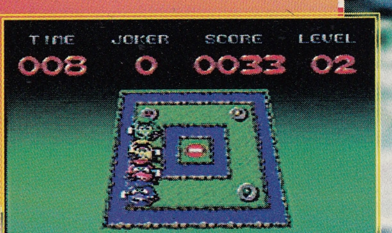
Si resolver rompecabezas es tu fuerte, éste es un juego para ti. The Brainies es uno de los nuevos títulos de la compañía Titus y realmente sí que presenta un gran reto para los videojugadores, pues requiere de mucha estrategia. El objetivo del juego es simple, si sólo lo explicamos: "Debes llevar a cada Brainie y ponerlo encima de cada una de las bases correspondientes al color del Brainie" (¡la!, ¿sólo eso?). El problema radica en que estas bolas de pelos no son muy inteligentes, sólo avanzan en línea recta, ya sea arriba, abajo, izquierda o derecha pero siempre en línea recta y no hay forma de detenerlos hasta que chocan con una pared, otro Brainie o alguno de los muchos items que hay en cada nivel y que te detallaremos en este análisis.

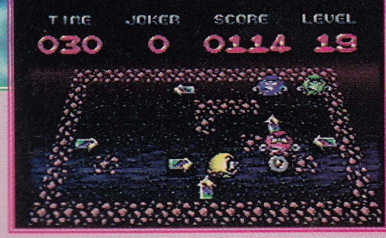


El juego tiene 100 niveles a resolver, quizá en algunos sean sólo un par de Brainies los que haya que acomodar, quizá en otros sean hasta 8, lo importante de este juego es planear tu estrategia para así avanzar al siguiente nivel, pero ojo: En cada una de las pantallas tienes un tiempo límite el cual es muy reducido así que las cosas no sólo hay que hacerlas bien, también hay que hacerlas rápido.



Ahora veamos un pequeño avance de los niveles y los items, los primeros 9 niveles son de práctica, aquí no hallarás otra cosa que una señal de "stop" que detendrá el camino de los Brainies, esto son niveles muy sencillos y que no le causarán problemas a nadie.



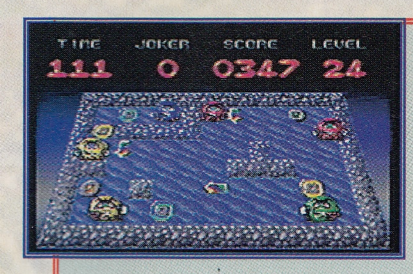


10s

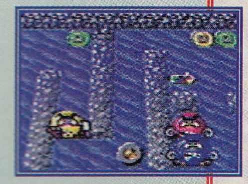
En los niveles del 10 al 19 te encuentras con un item nuevo que es la flecha, cuando un Brainie camina hacia una de ellas, su dirección cambia hacia donde está apuntando la flecha, la simple introducción de este implemento le da al juego mucha más complejidad.







Los niveles del 20 al 29 introducen otro implemento, los teletransportadores, estos items son de diferentes colores y transportan a un Brainie de un lugar a otro de la pantalla. Al teletransportarse un Brainie aparece caminando en la misma dirección en la que iba en el otro teletransportador; otra cosa que es muy importante, es que sepas que si un Brainie de otro color está parado sobre uno de los dos teletransportadores, automáticamente anula al otro.





20s



30s

Del nivel 30 al 39 aparecen unas bases que rebotarán a cualquier Brainie que las toque; este implemento más que funcional, es un estorbo que hará que muchas posibles soluciones lógicas se vayan a la basura, estos resortes unidos con unas cuantas flechas pueden causar un caos tremendo con un Brainie.





40s

En los niveles 40 al 49 no aparecen nuevos items, pero sí hay bastantes problemas, puesto que aquí comienzas a encontrar problemas de hasta 3 Brainies de un mismo color.

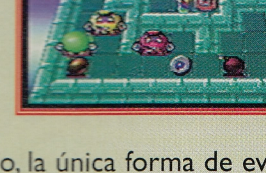


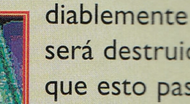


50s 60s

Ya por último veremos los niveles del 50 al 59 y del 60 al 69. En los primeros encontraremos unos candados de diferentes colores y que solamente podrán ser desactivados por Brainies del mismo color que el candado.

En los siguientes niveles verás bombas de diferentes colores, si un Brainie llega a tocar a alguna que sea de su mismo color irremediablemente será destruido, la única forma de evitar que esto pase es tomando la figura del "Joker" (ahora ya sabes para qué sirve).





Cada vez que termines 5 niveles obtendrás un passbrain, el cual está formado con Brainies de colores en cierto orden, cada vez que pongas un password (¡Ups! passbrain) tienes derecho a 3 continues si te equivocas en un nivel lo puedes cancelar presionando L y R; así que ten cuidado de no presionarlos si estas haciendo las cosas bien, pues esto te costará un continue.



The Branies es un juego de extremos: Por un lado, el reto que presenta es muy elevado, muchos niveles son difíciles de resolver y necesitan de mucho ingenio, pero por otro lado el factor diversión es casi nulo y para acabar, los personajes no tienen mucho carisma (es más simpático cualquier tetrad de Tetris). Como conclusión este juego sólo es recomendable para los que gusten de resolver problemas difíciles.

INFORMACION SUPERNESESARIA



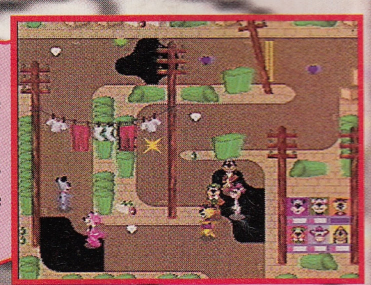
Ultimamente si un grupo de personas o cosas buscaban al mejor de ellos se organizaban una buena pelea, pero ese no es el estilo de los Toons, ellos prefieren organi-

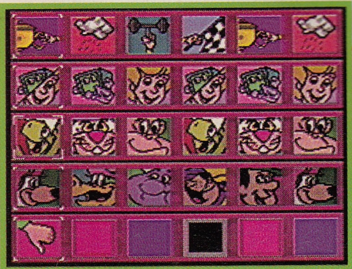


zar una buena carrera. Hi Tech siempre se ha caracterizado por sacar juegos para pequeños jugadores y Turbo Toons es uno más de ellos.



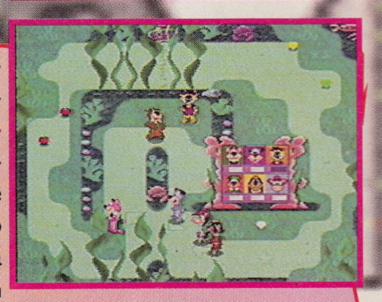
La trama de este juego es tan simple como correr alrededor de una pista, para eso tú puedes elegir a uno de entre los 6 persnajes de caricatura ya conocidos como son: Don Gato, Yogui o Snaggle Puss, etc. Por cierto una de las cualidades de este título es que es para que lo jueguen de 1 a 5 personas simultáneamente.



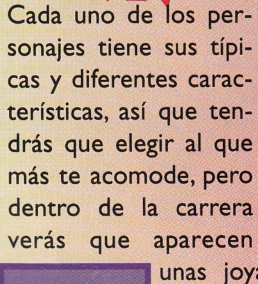


Además de esa cualidad, hay muchas opciones disponibles, por ejemplo, en una pantalla especial de opciones podrás elegir cosas como el tipo de dificultad, contra quién competirás (CPU o jugador), la liga en la que correrás y las pistas, todas estas opciones están en una pantalla hecha con la intención de ser muy simple pero te será un poco complicado descifrar.



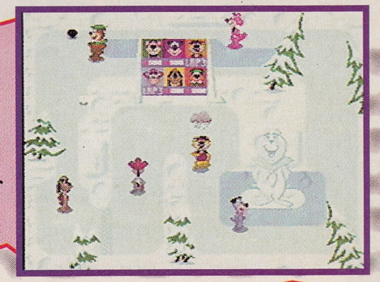


Cada uno de los personajes tiene sus típicas y diferentes características, así que tendrás que elegir al que más te acomode, pero dentro de la carrera verás que aparecen unas joyas en tu camino las que al tomarlas tendrán diferentes efectos. Unas te darán puntos, otras harán que aparezca una molesta nube arriba de ti y las blancas permitirán aumentar alguna capacidad en particular de tu personaje, esto claro, al finalizar la carrera.





En cada una de las pistas tendrás peligros especiales como la inoportuna aparición de algunos personajes conocidos que seguramente te harán tropezar, aunque también no es necesario que aparezca alguien pues hay algunas pistas que por sí solas son algo complicadas por los obstáculos naturales

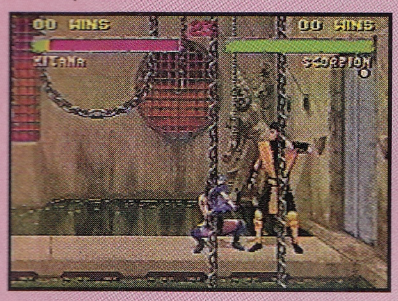


Turbo Toons es un juego exclusivamente para jugadores jóvenes, pues su reto no es nada elevado y el sistema de juego es muy simple. Tanto que algunos lo verán aburrido. Los gráficos del juego son muy simples pero los displays están bien; el audio está sacado de las caricaturas lo que al principio será simpático para algunos pero después de un buen rato de oír resortes como que ya no te parece tan bien. Así que nosotros lo recomendamos sólo para principiantes (incluyendo a muchos papás).

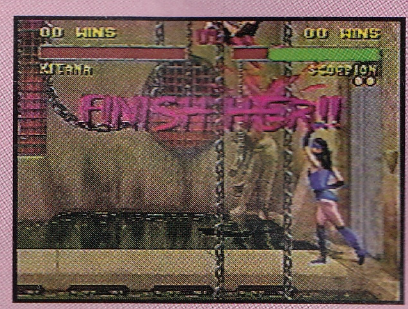


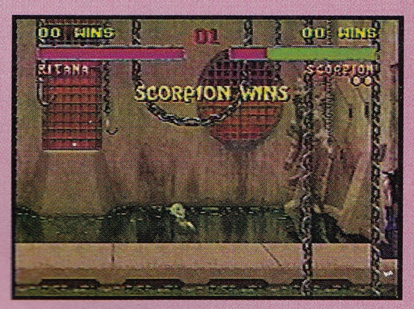
MORTAL KOMBAT II

Estos bugs sin duda son impresionantes, y si no lo crees observa las fotos.
Ahora que viste que están interesantes, lee el procedimiento para poder hacer el truco.
1) Elige a 2 personajes cualquiera y en Dead Pool, uno debe ganar 1.9 rounds (o sea 1 round y casi el 2). Entonces ambos deben irse a una orilla colocándose el que va a "ganar" del lado de la pared (como puedes ver en la primera foto, tienes que estar a cierta distancia de la orilla, suficiente para que puedas agarrar a tu enemigo). Después agarra a tu oponente y arrójalo a la esquina. (El que está jugando con el personaje que va a "perder" debe estar presionando B+A+Abajo). Al momento de que caiga el que va a "perder" este debe presionar Y (tomando en cuenta que sigue presionando B+A+Abajo). Si salió bien, entonces el "perdedor" arrojará al "ganador" al estanque de aguas ácidas. ¡Vaya manera de ganar!



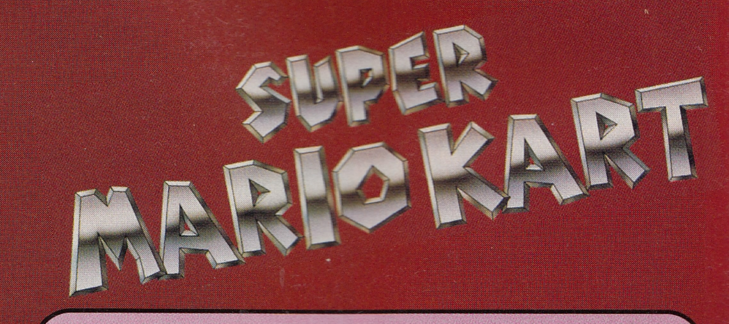












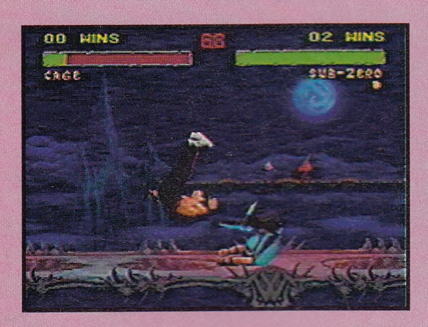


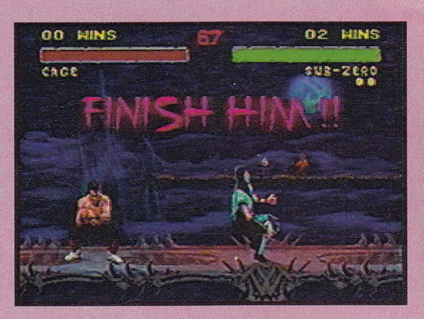


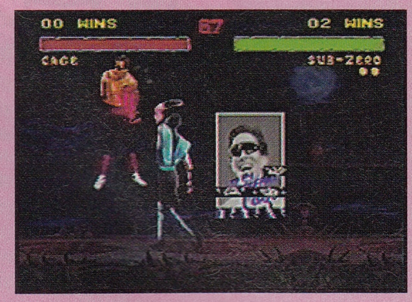


En cualquier pista o modo de juego, presiona rápidamente y repetidamente Start, (si tienes un control con cámara lenta mejor). Entonces se dejará de escuchar la música y jugarás así hasta que pongas estrella o salga el aviso de que te falta una vuelta.

2) De la misma manera que hiciste el Bug anterior, se tiene que hacer éste, excepto que ahora puede hacerse en cualquier escenario y no necesitas estar cerca de las esquinas. Ya que le quede poca energía a uno de los personajes, el que vaya a ganar debe arrojar al otro y cuando éste (el arrojado) vaya en el aire debe marcar Friendship. Entonces el que ganó puede hacerle Fatality.

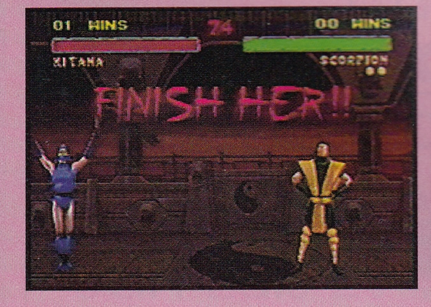


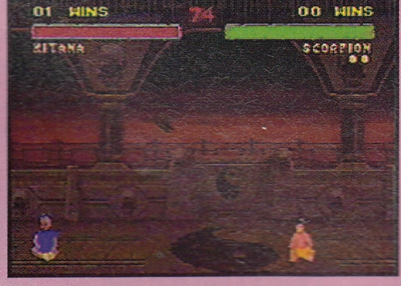




3) Si haces lo anterior y estás jugando con Scorpion y éste es el que va a ganar, entonces gana el 2do. round con puro agarrón en el aire, o sea presionando L ó R (defensa) cuando ambos peleadores estén en el aire. Al ejecutar el último agarrón, el otro jugador debe marcar Friendship. Scorpion podrá hacer Fatality o Friendship ya que ganó el 2do. round con puro agarrón y sin usar golpes.

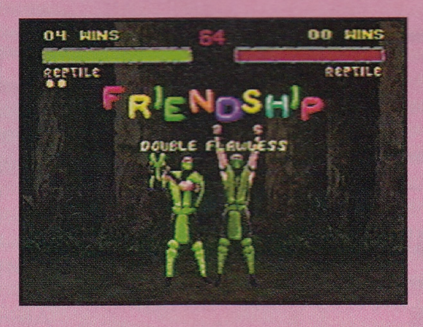






4) Ahora haz lo anterior exactamente igual, pero ahora en vez de Friendship haz Babality, pero aquí ambos peleadores deben hacerlo al mismo tiempo.

Con el primero. se pueden hacer cientos de combinaciones, así que sólo queda que hagas todas las que se te ocurran.





CLASIFICADOS


CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



ACLARACION

Ustedes indicaron que Mortal Kombat III aparecería en Super NES y después en un número siguiente se dijo que nada se sabía sobre esto. Además, en revistas americanas han aparecido foto de los personajes, movimientos, etc. ¿Qué me dicen?
ANDRES CONTRERAS
Santiago, Chile

Sí, es verdad. Ahora, debemos aclarar la diferencia que existe entre lo que nosotros esperamos, pensamos o predecimos que ocurrirá y lo que realmente tenemos confirmado mediante "información Oficial". El editor escribe ":...para luego llegar al Super NES en su mes predilecto..." guiándose más que nada por su suposición personal (y que en verdad teníamos todos), ya que era lógico pensar que Mortal Kombat III se demoraría ese tiempo para arrivar al Super NES. Quizás debimos haber aclarado allí que aún no teníamos nada oficial, pero se pensó que no era necesario ya que confiábamos en nuestra "intuición" estrechamente ligada a nuestra enorme experiencia en lo que a video-juego se refiere. Tal vez allí estuvo nuestro error y nos disculpamos, pero también, refiriéndonos a tus otras consultas, tenemos que aclararte que nosotros nunca hemos negado la existencia del Mortal Kombat III en Arcade, juego que ha sido efectivamente analizado por varias revistas norteamericanas.

Fox

KILLER INSTINCT

¿Saldrá algún juego bueno, tan bueno que nos deje pegados en la pantalla del televisor?
ALEJANDRO VARGAS, Argentina
EDUARDO LORCA, Chile

Estimado amigo, tengo una gran noticia para ti y para todos los videojugadores que poseen una consola Super NES. Nintendo lanzará al mercado un videojuego que causó mucho furor en los Arcadias. El espectacular Killer Instinct. Si, tal como lo acabas de leer, Killer Instinct arriba al Super NES con todos sus personajes, humillaciones, ataques finales, fabulosos cinema displays y todo lo que caracterizó a este gran juego de los Arcades, incluyendo las múltiples combinaciones que te permiten formar Killer, Super o Ultra Combos. Técnicamente hablando, te diré que Killer Instinct viene programado con 32 megas de capacidad, lo cual nos asegura un traslado perfecto. Déjame decirte que los gráficos son geniales, la definición es casi idéntica, sus paisajes de fondo son excelentes, etc., lo único que nos faltó, es el sonido, que aún no estaba listo, pero si de algo estamos seguros, será un gran hit para el Super NES, que saldrá a la venta el 30 de agosto de este año. No desesperes, Killer Instinct es ya una realidad para nuestros formatos caseros de 16-BIT.

Ryo

MORTAL KOMBAT II

¿Por qué no resulta el "Bug" de Johnny Cage que incluyeron en el "Especial Trucos Inéditos, de su edición Nº 32?
JUAN ENRIQUE BIANCHIN
Bs.As., Argentina

Me he visto en la necesidad de aclarar esta gran duda (y gran Bug, por supuesto), que tiene a muchos amigos como tú, sin poder resolver. Entonces, sin más enunciados, comencemos: en primer lugar, uno de los dos jugadores debe ser Johnny Cage y el otro cualquiera. Cage debe ganar el primer round. En el segundo round, Cage debe dejar en danger a su oponente. Una vez hecho esto, ambos personajes deberán colocarse en la orilla de la pantalla (es decir, retroceder hasta el máximo de la pantalla). Cage ahora debe lanzar High Fire Ball rápidamente, hasta que esta desaparezca. Cuando ocurra esto, acércate a tu oponente y dale el golpe final que lo eliminará. A lo que aparezca Finish him, ejecútale un fatality y algo curioso sucederá. Como consejo práctico, usa a Shang Tsung repite todo lo anterior y ejecuta los diferentes Fatalities de cada personaje, inspecciona detalladamente este juego y te encontrarás con variadas sorpresas.

Ryo

STREET FIGHTER II

¿Por qué no me aparece la foto de todos los guerreros, cuando lo termino sin perder ni un solo round?
CRISTIAN ROJAS, Chile
LUIS A. LARA, Argentina

Para obtener esta foto, no debes perder ningún solo round (tampoco sale si te dejas perder y continuas de nuevo). Pero, ¡ojo! supongamos que estas contra M. Bison y no has perdido ningún round y peleas con un amigo, al cual le ganas los dos rounds (sin perder contra él) y continuas tu juego, ganándole a M. Bison...¡no saldrá la foto!. Ahora bien...¿por qué? la respuesta es muy fácil, debido a que sólo funciona contra la CPU, por lo que, si quieres ver esta foto, no debes pelear contra un amigo y por sobre todo, saber eliminar a la CPU.

Ryo

NINTENDO ULTRA 64

¿Cuándo saldrá?
GULLERMO GARRIDO, Chile
ISRAEL HARO, Argentina

Saldrá seis meses después de la fecha estimada, que era durante esta navidad, entre los juegos que se preparan están Killer Instinct, Cruis´n USA, Doom y otros. Se espera que el NU64 salga a la venta con algún juego de regalo...¿cuál?. No lo sabemos pero, si Nintendo ha retrasado su lanzamiento, por algo será. Estudian todos los pro y los contra, para no cometer ningún error y dejar satisfechos a sus miles de seguidores.

Ryo

HISTORIAS

¿Me podrían contar la historia de Sub-Zero y de Scorpion?
NATALIA PAZ MIRANDA, Chile
ANTONIO CUELLAR, Argentina

Hasta el Mortal Kombat II Sub-Zero pertenece a un clan de ninjas llamados Lin Kuei, participa en los torneos con el único fin de ganarlos y, en el caso del Mortal Kombat II, asesinar a Shang Tsung quien lo había vencido. Tiempo atrás Sub-Zero asesinó a un ninja, el que pudo reencarnarse gracias a la ayuda de unos demonios. Este es Scorpion, el cual tiene el único fin de vengarse de Sub-Zero, Scorpion incluso ocupa el mismo traje de los Lin Kuei, pero de color amarillo, el que según sus creencias representa cobardía.

Fox

KITANA

¿Me pueden dar la historia de Kitana en Mortal Kombat II?
HECTOR JIM
Venezuela

Claro que sí, nosotros siempre estamos dispuestos a ayudarte de la mejor forma. Kitana es la hermana gemela de Mileena, y mientras esta es una asesina totalmente manejada por Shao Kahn (¿le has visto su hermoso rostro?), Kitana tiene intenciones escondidas que han despertado las sospechas de su hermana y de Kahn. Encontrarás más informaciones en la edición Nº 27, de nuestra revista.

Fox

GARGOYLE QUEST II

Quisiera los passwords del juego Gargoyle Quest II de NES
DARIO TORRES, Chile
NESTOR ARRIOLA, Argentina

Aquí los tienes:
øø4øøø41-6ø21øø2
4ø4ø4ø61-7152ø17
4ø5ø4ø61-72ø2117
51615153-83ø3428
51645273-83334428
556456ø4-8344438
69798955-9465549
69797945-95ø5559

Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

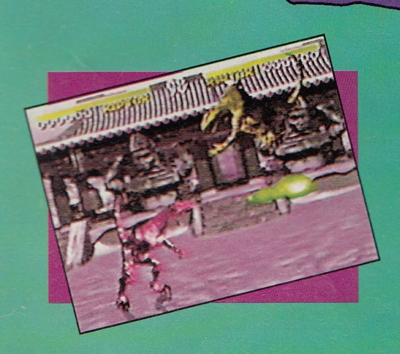
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU # 263
BUENOS AIRES - ARGENTINA



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!



INFORMACION SUPERNESESARIA



- HAGANE
- YOSHI'S ISLAND
- KILLER INSTINCT

Y MUCHOS MAS.



GAME VISTAZO A:

- NBA JAM TOURNAMENT EDITION
- DONKEY KONG LAND
- JUDGE DREDD







Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES





¡VOS PODÉS SER EL MEJOR!

Conocé todos los secretos, trucos y estrategias de tus videojuegos favoritos.



Siempre serás un ganador con ...





¡El Secreto del poder!


DALE GAS
Nintendo
GET IT IN COLOR
Nintendo
Nintendo GAME BOY
PLAY
colors